

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS - BACHAREL

CÁSSIO RONCONI COLTRI

**ESTUDO PARA UMA RELEITURA ARTÍSTICA
DOS DEUSES DAS MITOLOGIAS GRECO-ROMANA E NÓRDICA**

CRICIÚMA, JULHO DE 2011

CÁSSIO RONCONI COLTRI

**ESTUDO PARA UMA RELEITURA ARTÍSTICA
DOS DEUSES DAS MITOLOGIAS GRECO-ROMANA E NÓRDICA**

Projeto de Conclusão do Curso de Artes Visuais –
Bacharelado da Universidade do Extremo Sul
Catarinense – UNESC.

Orientador: Prof. MSc. Paulo Afonso Barrios

CRICIÚMA, JULHO DE 2011

CÁSSIO RONCONI COLTRI

**ESTUDO PARA UMA RELEITURA ARTÍSTICA
DOS DEUSES DAS MITOLOGIAS GRECO-ROMANA E NÓRDICA**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Bacharel no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas.

Criciúma, 29 de Junho de 2011

BANCA EXAMINADORA

Prof. Paulo Afonso de Oliveira Barrios - Mestre - UNESC - Orientador

Prof. Angélica Neumaier - Especialista - UNESC

Prof. Jeferson Luiz de Azeredo - Mestre - UNESC

**À minha querida professora Jussara
Guimarães.**

AGRADECIMENTOS

À minha família, meus amigos e professores.

“O artista nunca expressa no papel o que ele exatamente havia pensado, e sim o resultado artístico pessoal entre o que era para ser projetado e o que está expresso intencionalmente.”

Duchamp

RESUMO

Este trabalho realiza um estudo para a produção de uma releitura artística sobre deuses e eventos específicos, das mitologias greco-romana e nórdica. Destaca seus principais deuses, verifica suas semelhanças e equivalências, e destaca as representações mais conhecidas. Um capítulo voltado à Mitologia, que enfoca a Arte, destacando a ilustração como forma de representação visual. Contém também a visão e concepção deste acadêmico sobre deuses e eventos. Conclui que a mitologia possui uma importância fundamental do desenvolvimento do ser humano e de suas crenças durante toda a história universal.

Palavras-chave: Mitologia; Arte; Representação;

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--|----|
| Figura 01 – Purusha | 17 |
| Figura 02 – Brahma..... | 18 |
| Figura 03 – Rá..... | 19 |
| Figura 04 – Rathor.. | 20 |
| Figura 05 – Deuses egípcios..... | 22 |
| Figura 06 – Gaia..... | 24 |
| Figura 07 – Urano... | 24 |
| Figura 08 – Hecatônquiros..... | 26 |
| Figura 09 – Gigante..... | 26 |
| Figura 10 – Cronos..... | 27 |
| Figura 11 – Odin | 29 |
| Figura 12 – Júpiter..... | 29 |
| Figura 13 – Auohumla..... | 31 |
| Figura 14 – Hiro. | 34 |
| Figura 15 – Samanta..... | 34 |
| Figura 16 – Paperum..... | 43 |
| Figura 17 – Abertura dos filmes da série Stars Wars..... | 45 |
| Figura 18 – Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro - 01..... | 48 |
| Figura 19 – Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro - 02..... | 49 |
| Figura 20 – Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro - 03..... | 50 |
| Figura 21 – Saturno destronando o pai – 01..... | 51 |
| Figura 22 – Saturno destronando o pai – 02..... | 52 |
| Figura 23 – Saturno destronando o pai – 03..... | 53 |
| Figura 24 – Run, Reia, Run – 01..... | 54 |
| Figura 25 – Run, Reia, Run – 02..... | 55 |
| Figura 26 – Run, Reia, Run – 03..... | 56 |
| Figura 27 – Ymir e nós - 01..... | 57 |
| Figura 28 – Ymir e nós - 02..... | 58 |
| Figura 29 – Ymir e nós - 03..... | 59 |
| Figura 30 – A Criação de Midgard – 01..... | 60 |
| Figura 31 – A Criação de Midgard – 02..... | 61 |

| | |
|--|----|
| Figura 32 – A Criação de Midgard – 03..... | 62 |
| Figura 33 – A Construção de Asgard – 01..... | 63 |
| Figura 34 – A Construção de Asgard – 02..... | 64 |
| Figura 35 – A Construção de Asgard – 03..... | 65 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 10 |
| 2 METODOLOGIA..... | 13 |
| 3 “NOSTRO MUNDO” | 15 |
| 3.1 Prólogo..... | 15 |
| 3.2 Os deuses e a criação do mundo na visão hindu..... | 16 |
| 3.3 Os deuses e a criação do mundo na visão egípcia..... | 19 |
| 3.4 Os deuses e a criação do mundo na visão greco-romana e nórdica..... | 23 |
| 4 ARTE..... | 33 |
| 4.1 Conceitos..... | 33 |
| 4.2 Pintura e Ilustração..... | 35 |
| 4.3 A Ilustração e a Arte..... | 36 |
| 4.4 A Ilustração e a Pintura..... | 38 |
| 4.5 A Cor, a Luz e o Contraste..... | 39 |
| 4.6 O Cenário e a Perspectiva..... | 40 |
| 4.7 Representação..... | 41 |
| 5 PRODUÇÃO ARTÍSTICA – A OBRA..... | 45 |
| 5.1 O preâmbulo..... | 45 |
| 5.2 A construção..... | 47 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 67 |
| REFERENCIAS..... | 69 |

1 INTRODUÇÃO

Para começar, o presente trabalho não objetiva realizar qualquer tipo de crítica em relação às crenças religiosas pessoais, já que cada um possui o direito de acreditar em qualquer entidade ou poder superior. Visa, enfocar os mitos que influenciaram e ainda influenciam crenças, exercendo, mesmo que – de forma não explícita – forte impacto nos valores de muitos crentes e religiosos.

Meu interesse vem desde pequeno. Sempre gostei dos deuses que apareceram nas histórias infantis, e dos desenhos que passavam na televisão. Achava atraente existirem entidades responsáveis por diferentes fenômenos e comportamentos. Desde os tempos antigos as pessoas já acreditavam que tudo foi criado por um ser maior, e não os culpo, já que para explicar a magnitude do universo ou a criação do mundo nada mais coerente que pensar em um deus, em uma deusa ou em deuses.

Neste cenário, também me encanta o fato de os deuses e diferentes mitologias serem tão “humanos” como nós. Não são perfeitos, às vezes mesquinhos, hipócritas, traidores, vingativos, invejosos etc. Possuem as características dos humanos, tanto as boas como as más. Isto pode até causar fascínio entre as pessoas, pois mesmo uma entidade superior ou criadora se faz “humana”.

Os seres humanos sempre se perguntaram: De onde eles vieram? Como criaram o mundo? Existe mais de um deus? Quais são os principais? Quais as suas semelhanças e equivalências, entre as distintas mitologias? Como foram e são as formas de representações mais conhecidas dos deuses e dos eventos ligados à criação?

Estes questionamentos deram origem ao tema deste trabalho. Como deuses e eventos poderiam ser representados, de forma ilustrada, numa tarefa de conclusão de curso e com fundamentação acadêmica? Suas histórias são míticas, e repletas? A mitologia nórdica, também chamada de mitologia germânica, mitologia viking ou mitologia escandinava, lições de moral e de imaginação por parte de quem as concebeu, descreveu e escreveu.

Em diversas religiões, os deuses, mesmo sendo “diferentes”, são ou possuem significações similares. Um exemplo é o do “pai dos deuses” que na mitologia greco-romana é Zeus (Zeus para os gregos, Júpiter para os romanos), e na mitologia nórdica é Odin.

A mitologia greco-romana representa um conjunto de mitos e lendas das tradições gregas e romanas, (da antiguidade) que se fundiram com a conquista da Grécia pelo Império Romano. Sendo assim, os deuses romanos passaram a ser semelhantes aos deuses gregos. O que mudou, basicamente, foram seus nomes. Na religião grega, os nomes eram em grego. A religião romana, eram em latim.

A mitologia nórdica também é chamada de mitologia germânica, mitologia viking ou mitologia escandinava.

Além da mitologia, outro assunto que sempre me causou grande interesse é o desenho. Desde criança gostei de desenhar, ilustrar ou inventar histórias e tirinhas. Sempre rabiscava os cadernos utilizados no Ensino Fundamental e Médio.

Quando me formei no Ensino Médio da cidade de Criciúma, tive vontade de cursar uma faculdade de desenho. Aproveitei uma oportunidade e ingressei na computação, por um motivo *até* lúdico: existia uma cadeira de “desenho digital” na 9ª fase. Munido deste interesse, percebi o fato como uma grande ideia, já que também me sentia atraído pelos computadores.

No transcorrer do curso, percebi que este não era o que eu esperava. Tínhamos os melhores computadores, porém apenas para algoritmos e lógica de programação. Logo eu voltava a rabiscar desenhos nas aulas incômodas, até que um dia tranquei a matrícula por motivos financeiros.

Passados dois anos, voltei à faculdade, agora transferido para outra universidade. Não consegui me adaptar, já que as matérias eram diferentes e não possuíam o que eu realmente gostaria de fazer. Por influência de uma professora, perguntando sobre o motivo de eu estar na disciplina, argumentei sobre o que eu sempre gostei de fazer, ela encaminhou-me para o departamento de Artes Visuais da Unesc, o qual me agradou muito e acabei solicitando transferência, mesmo não terminando a fase em que estava.

No curso de Artes Visuais – Bacharelado – encontrei o que sempre desejei fazer, além de poder aperfeiçoar minhas criações. Aprendi muita coisa que

me fez rever os conceitos que possuía, podendo concentrar-me em meu interesse inicial: o desenho.

Conforme já explicitado, minha pesquisa será baseada na mitologia de um modo geral, porém com foco na greco-romana e na nórdica, em principais deuses e eventos ligados à criação do universo.

Como obra de conclusão de curso, irei desenvolver duas séries de ilustrações de eventos sobre a criação do mundo: 3 da greco-romana e 3 da nórdica. Eles irão representar releituras, sob o ponto de vista deste artista-pesquisador.

2 METODOLOGIA

Toda forma de investigação exige o uso de instrumentos que norteiem o trabalho, para que cada etapa de produção realize-se na busca e produção de novos conhecimentos.

Uma pesquisa científica tem seu objetivo quando é planejado e desenrolado a partir de conceitos e técnicas indicados pela ciência, objetivando à geração de conhecimentos que ajudem na compreensão da realidade e na eventual intervenção sobre ela.

Esta importante tarefa de conclusão do curso de Bacharelado em Artes Visuais, denominada “Estudo para uma releitura artística dos deuses das mitologias greco-romana e nórdica”, se insere na linha de pesquisa Processos e Poéticas, apresentando como problema: “como realizar uma releitura artística dos deuses das mitologias greco-romana e nórdica?”.

Seus objetivos foram definidos como: realizar um estudo para a produção de uma releitura artística sobre deuses e eventos das mitologias greco-romana e nórdica; destacar os principais deuses de cada uma; verificar suas semelhanças e equivalências; buscar conhecer as representações mais conhecidas dos respectivos deuses e eventos.

Segundo Zamboni (2006, p. 51) a pesquisa científica conceitua-se como “uma busca sistemática de soluções com o fim de descobrir ou estabelecer fatos ou princípios relativos a qualquer área do conhecimento”.

O método de levantamento de dados, relacionado à pesquisa do desenvolvimento das mitologias, caracteriza-se como pesquisa bibliográfica e qualitativa, já que sua análise é baseada em informações não quantificáveis.

Pode-se entender bibliografia como o conjunto de livros e demais materiais impressos, já escritos sobre determinado assunto, por autores pesquisadores, identificados ou anônimos, pertencentes a diversas correntes de estudo e pensamento. Assim, uma pesquisa bibliográfica representa uma investigação em obras disponíveis sobre o tema, para consulta, registro e análise do que já se produziu.

No caso de um trabalho qualitativo,

A investigação qualitativa emprega diferentes alegações de conhecimento, estratégias de investigação e métodos de coleta e análise de dados [...]. Os procedimentos qualitativos se baseiam em dados e usam estratégias diversas de investigações (CRESWELL, 2007 p. 184).

Como os conhecimentos resultantes da investigação e análise terão uma aplicação prática, esta pesquisa classifica-se como aplicada. Também possui caráter exploratório, pois busca uma maior aproximação com o assunto. A obra envolverá uma proposta de uma tiragem cômica de ilustrações, que foram confeccionadas após o estudo, a partir de meados de Maio de 2011. Sua estrutura tentará utilizar a tecnologia para agregar maior valor ao trabalho manual.

3 NOSTRO MUNDO

3.1 Prólogo

Antes de se abordar o termo mitologia há alguns aspectos que devem ser percebidos. Sua existência deve-se à tentativa de explicação do mundo ou à falta dela. Antigamente não existia uma resposta única ou exata a respeito da criação ou da existência do universo, ou da criação dos seres e eventos afins. O homem antigo atribuía esses acontecimentos às entidades superiores (deuses) como resposta para tudo.

Um fato interessante, sobre a criação do mundo, por exemplo, é que para cada religião/crença cria uma explicação em relação ao surgimento do universo e de seus componentes. Porém, os significados de cada uma frequentemente se assemelham, e muito, com os de outras religiões.

Em uma edição especial sobre mitologia, a revista Super Interessante, fez referência a este fenômeno: “Não há nenhum grupo cultural ou étnico na Terra que não associe a origem do mundo, dos seres humanos, das plantas, dos animais e dos acidentes geográficos a uma força superior sobre-humana” (BARREIRA, 2010, p. 7).

Mesmo sem terem mantido contatos, distintas civilizações, em diferentes épocas, possuem referências muito parecidas sobre certos acontecimentos, a respeito dos quais será tratado mais adiante neste e no capítulo posterior.

Atualmente, na gama de religiões existentes, as que mais se destacam são: greco-romana, nórdica, indiana, egípcia, céltica, africana e pré-colombiana.

O presente capítulo tratará da criação do mundo e do universo, abordando, de forma breve, quatro importantes versões, visando auxiliar no processo de produção deste trabalho (hindu, egípcia, greco-romana e nórdica) buscando-se perceber, principalmente, relações dos principais deuses da greco-romana e nórdica.

3.2 Os deuses e a criação do mundo na visão hindu

A mitologia hindu ainda possui grande peso na cultura indiana. Cordeiro (2010) comenta que em seu universo existem milhares de deuses, apesar de não possuírem uma escrita ou tiragem sagrada, já que os eventos eram transmitidos oralmente, de acordo com os costumes da época. Porém, existe um livro indiano sobre o qual o autor comenta: “O texto mais antigo sobre deuses e deusas da Índia é o Vedas, com 1000 poemas, cada um glorificando uma divindade, que remota a 2 mil anos antes de Cristo na tradição oral.”

Diferente das outras mitologias, nas quais os detalhes estão bem destacados, não existe uma história bem definida para o surgimento da humanidade, segundo a civilização hindu.

No Vedas há uma teoria que visa explicar o surgimento da vida. De acordo com Cordeiro (2010) o primeiro deus a aparecer na terra foi chamado de Purusha, alguém que era ao mesmo tempo homem e mulher, e que deu origem às várias formas terrenas, além de seus habitantes.

Purusha é o responsável pela criação das castas indianas¹: cada uma das 4 brotou de seu corpo, que foi esquartejado. Da cabeça vieram os sacerdotes, os guerreiros de seus braços, os artistas, comerciantes e fazendeiros nasceram de suas coxas e, por fim, os sudras², ou trabalhadores, surgiram de seus pés – o pé é um dos órgãos mais imundos na cultura hindu, pois é aquele que tem contato permanente com a terra (p. 21).

¹ Raças, classes sociais.

² Sudra é a casta (classe) mais baixa na cultura indiana.

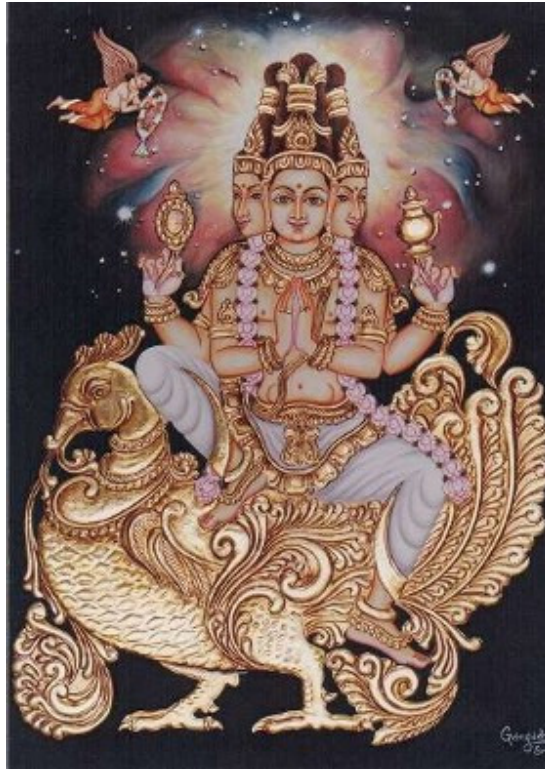


Figura 1 – Purusha

Fonte: <http://marcus-mayer.com/blog/wp-content/uploads/2009/03/purusha.jpg>

Cordeiro (2010) também comenta sobre o surgimento do mundo, abordando uma das várias passagens do hinduísmo, e salienta que para os indianos o universo é finito: quando ele termina começa um novo ciclo.

No começo dos tempos, Brahma, o senhor da criação, espalhou sua luz pelo Universo e se tornou a essência de tudo o que nele existe. Ele também cuidava do tempo. Um dia de sua vida equivale a 4,3 bilhões de anos humanos (p. 23).

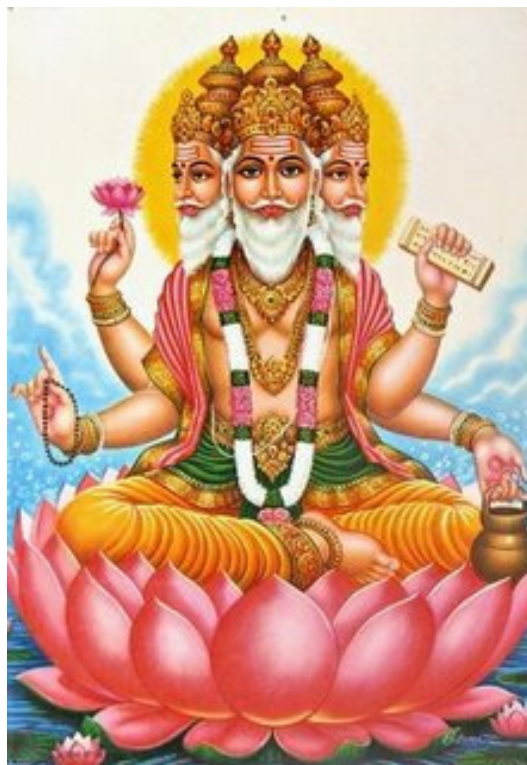


Figura 2 – Brahma

Fonte:

http://2.bp.blogspot.com/_fOx9CeaHOSE/SaaXBrZjNOI/AAAAAAAAACw/V_3ieb0IFRY/s320/BR AHMA.jpg

Em outra passagem, Cordeiro (2010) conta como Brahma criou o universo:

[...] a história começa com Brahma meditando. Ele imagina como o Universo poderia ser. Mas ignorava como transformar pensamento em existência e descartou o projeto: daí que nasceu a Noite. Mas a Noite começou a parir filhos tão negros quanto ela, que se transformaram nos primeiros demônios. Quando essas criaturas passaram a multiplicar, Brahma recomeçou o processo de criação. Ele criou o Sol e as estrelas, como um contrapeso para a escuridão da Noite (2010, p. 23).

Na mesma passagem o autor comenta que a quantidade de deuses hindus aparece devido ao expressivo número de demônios criados na escuridão. Um dos seres originados por Brahma foi Vak (O mundo) a qual se relacionou com ele e, dos filhos de ambos, surgiram todas as espécies da Terra. Em outra passagem Cordeiro complementa:

Outra versão mostra Vak relutante a copular com Brahma – não custa lembrar, ela era filha dele. Como ele insistiu, Vak se transformou em um cervo e se fugiu. Ela foi capturada, mas o deus não foi capaz de engravidá-la com sua semente, que caiu no chão, dando origem ao homem e à mulher (p. 23).

De forma breve, está é a visão hindu da criação do mundo e do surgimento dos primeiros habitantes e seres da Terra.

3.3 Os deuses e a criação do mundo na visão egípcia

Oppermann (2010) comenta, em seu artigo sobre a mitologia egípcia, que Rá, o deus Sol, estava nadando no mundo quando este era apenas um oceano antigo. Precisava muito de um lugar seco para descansar e continuar a árdua tarefa de criar todas as coisas. E assim começou seu projeto da criação:

Rá [...] encontrou uma ilha pedregosa que ficou conhecida como a Pedra Benben. Dali começou a imaginar como seria o mundo. Surgiram as plantas, os pássaros e os animais. Ele falava os nomes e as coisas surgiam a sua frente (2010, p. 29).



Figura 3 – Rá

Fonte: <http://static.infoescola.com/wp-content/uploads/2010/07/deus-ra.jpg>



Figura 4 – Rathor

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/--Pj2q_pEQJk/TbFjCkaily/AAAAAAAAAFII/jGWZBXL47E/s1600/hathor.gif

Na mesma passagem, o autor fala como Rá fez surgir os humanos. Ele “pediu para seu olho, a deusa Hathor, para procurar outros deuses. Quando ela voltou, esta notou que nascera outro olho no rosto de Rá. Hathor ficou triste e começou a chorar: de suas lágrimas surgiram os primeiros humanos” (2010, p. 29).

Sobre os deuses, Hathor localizou dois, Shu e Tefnut, que tiveram dois filhos, Geb (a terra) e Nut (o céu). Do casamento de ambos resultaram rebentos que hoje são as estrelas. Oppermann (2010) comenta também sobre o ciúme de Shu e a criação dos outros deuses: “Shu separou o casal e proibiu Nut de ter mais crianças em qualquer dia do mês. Mas a deusa ganhou 5 dias extras num jogo contra o deus Thot e deu a luz as maiores divindades do Egito: Osíris, Seth, Néftis e Ísis” (p. 29).

Fazendo uma observação, essa passagem se assemelha ao período fértil da mulher.

Os deuses egípcios tinham corpos de homens e partes de animais (geralmente a cabeça). Em uma passagem da história, o autor conta como Ísis ganhou sua cabeça de vaca, que fora arrancada pelo próprio filho (Hórus) em briga com o seu tio Seth.

Seth acabou ofendendo a mãe de Hórus. Este, para proteger a progenitora e vingá-la, confrontou furiosamente a seu tio. Ao perceber que seu filho estava sendo vencido, Ísis arremessou sua lança para ajudá-lo. Porém, tendo uma pontaria ruim, acabou acertando o filho que, furioso, atacou a mãe, arrancando-lhe a cabeça. Em seguida ele castrou a seu tio, Seth.

Como resultado da vitória, Hórus perdeu um de seus olhos pela adaga de Seth. No final da confusão, Hórus deu para sua mãe uma cabeça de vaca, que acabou substituindo a antiga.

Grande parte dos deuses possuía uma parte específica de um animal. Ísis, a cabeça de uma vaca; Rá, a carranca de um touro; Hórus o rosto de um falcão; Thot, a cabeça de íbis³; e Anúbis a cara de um chacal.

³ Uma ave do rio Nilo.

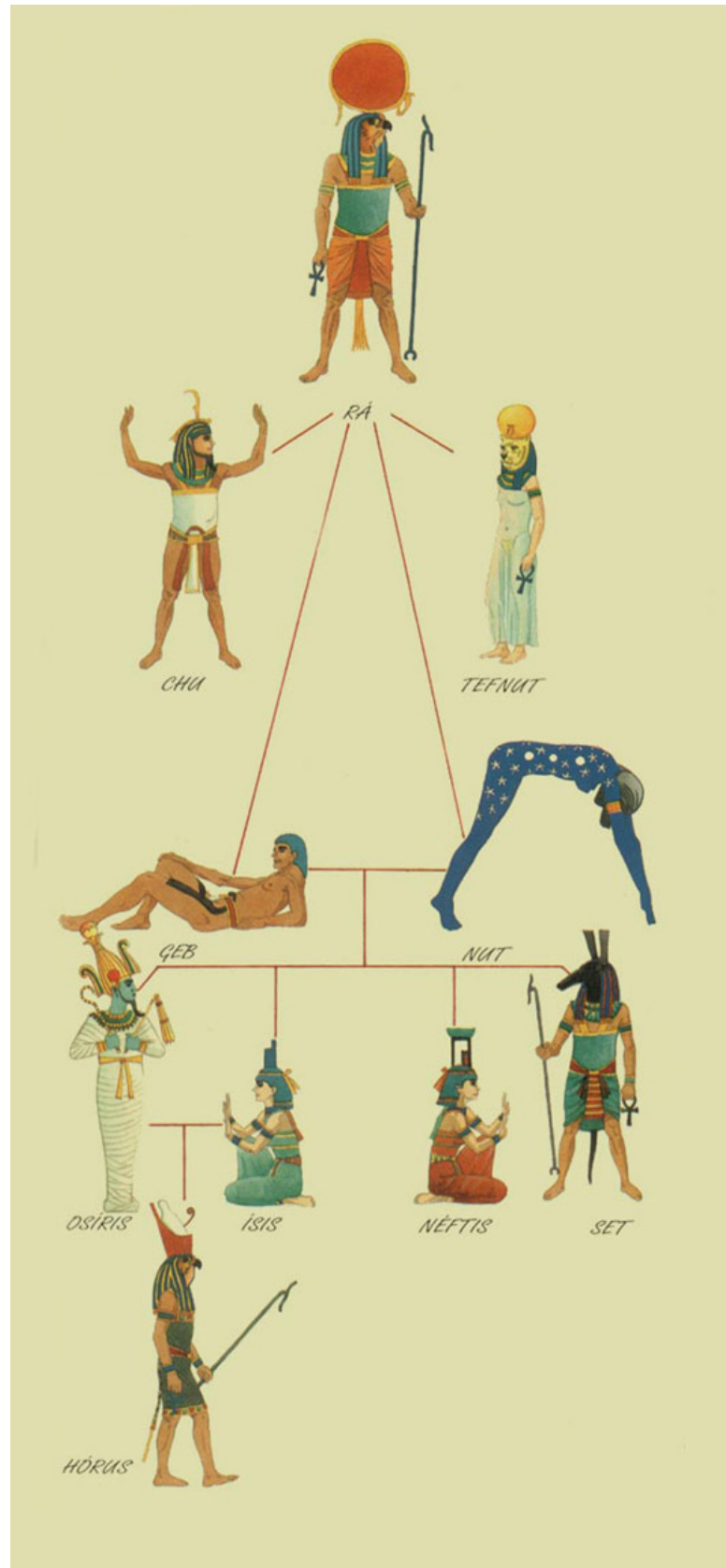


Figura 5 – deuses egípcios

Fonte:

http://4.bp.blogspot.com/_ivgSlhLmFsc/S62V8IXWpsi/AAAAAAAAIHW/6ZzvAztA94c/s1600/deuses-egipcios1.jpg

A mitologia, egípcia como as demais, foram inspiradas em supostas histórias que, pelo menos em parte, aconteceram milhares de anos antes de suas criações. No entanto, como toda a mitologia, está envolta em fantasias e crendices populares.

3.4 Os deuses e a criação do mundo na visão greco-romana e nórdica

Na visão greco-romana, no início dos tempos existia o caos, e dele surgiram os primeiros deuses do universo, foram eles: Gaia (a mãe-terra), Urano (o céu), Tártaro (o inferno), Eros (o desejo), Érebo (a escuridão do inferno) e a Noite (a escuridão da Terra).

No processo de criação do mundo, Urano, que era filho de Gaia, reinava absoluto, e provocou uma onda de incestos que deram origem às montanhas (Urano+Gaia), ao dia (Urano+Noite) e outras inovações.

Bulfinch (2006) fala sobre a criação do mundo de uma forma peculiar:

Existe uma outra cosmogonia, isto é, história da criação, segundo a qual a Terra, Érebo e o Amor foram os primeiros seres. O Amor (Eros) nasceu do ovo da Noite, que flutuava no caos. Com sua flecha e sua tocha atingia e animava todas as coisas, gerando vida e alegria (2006, p. 20).



Figura 6 – Gaia

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/_6TVq0F7aVKk/S-I9YVZEoUI/AAAAAAAAAO8/qf22unB0LBE/s1600/gaia11.jpg



Figura 7 – Urano

Fonte: <http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/mitologia-grega/imagens/urano.jpg>

Szklarz (2010) amplia esta visão relatando, em seu artigo sobre os deuses, que os filhos de Gaia e Urano surgiram como os primeiros seres do mundo. Eles eram os gigantes e os hecatônquiros (gigantes de cem braços e cinquenta cabeças), além dos titãs principais: Saturno, Réia, Oceano, Hiperión, Jápeto, Ofion, Têmis, Mnémósina e Eurínome.

Urano não gostava de seus primeiros filhos (os gigantes e hecatônquiros) e os lacrou no Tártaro (o inferno). Posterior a isso, Gaia, que não aceitava as decisões e ações de seu esposo, incitou seus filhos (os titãs) a enfrentarem o pai. Porém apenas Saturno (Cronos) o fez, com a ajuda de uma foice que ganhara de sua mãe (Gaia).

Pouzadoux (2001) relata como Saturno (Cronos) matou seu pai, o que fez com que surgissem os primeiros demônios na terra.

Certa noite, guiado pela mãe, Cronos entrou no quarto dos pais. Estava muito escuro lá, mas o luar lhe permitiu ver seu pai, que roncava tranquilo. Com um golpe de foice, cortou-lhe os testículos. [...] Algumas gotas de sangue da ferida de Urano caíram na terra e a fecundaram, dando origem a demônios, as Erínia⁴, a outros monstros, aos gigantes, às ninfas, as Melíades (p. 14).

Pouzadoux (*idem*) afirma que Gaia ficou furiosa porque Saturno não libertou seus outros filhos, após destronar o pai (como era o acordo). Ela previu que Saturno teria o mesmo fim: “Você também, filho meu, será deposto do trono por um dos seus filhos” (p. 15).

⁴ Harpias: Seres com corpos de águia e cabelos de serpentes, que empunhavam tochas e chicotes, e levavam suas vítimas à loucura.



Figura 8 – Os Hecatônquiros

Fonte:

<http://www.biblioteca.templodeapolo.net/imagens/imagens/Hecatonquiros%200001%20www.templodeapolo.net.jpg>

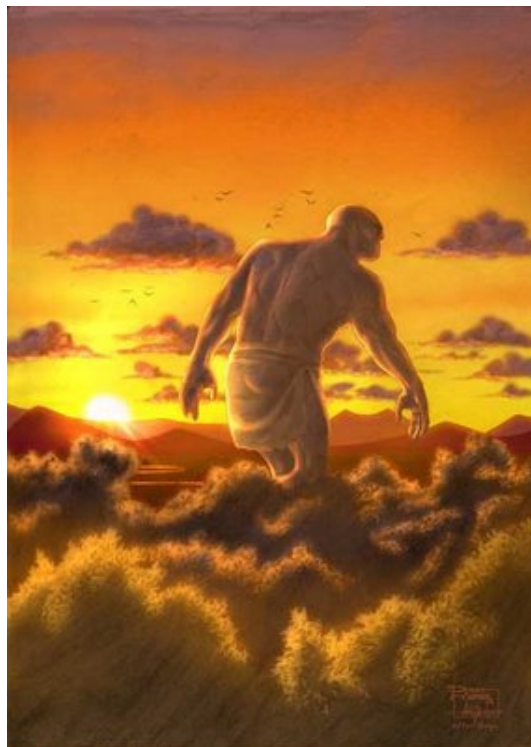


Figura 9 – Os Gigantes

Fonte: <http://www.10pontos.com/wp-content/uploads/2010/10/gigante.jpg>



Figura 10 – Cronos

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/_EyD6UCd9-io/TGGlls8GPai/AAAAAAAAAHs/F1ExrR2IXeg/s1600/Chronos.jpg

Com o tempo, Saturno (Cronos) desposou Réia (Ops), sua irmã, e juntos geraram cinco deuses: Júpiter, Netuno, Plutão, Juno e Ceres. Entre suas ações, o casal destronou os antigos deuses, Ofíon e Eurínome (titans antigos), que governavam o monte Olimpo⁵.

Conforme relata Bulfinch (2006 p.22), existem relações não muito coerentes, referentes ao reinado de Saturno, entre as quais ele cita: “para alguns, o seu reino foi considerado a idade áurea da inocência e da pureza”. Em outra passagem, ele “é descrito como um monstro que devora seus próprios filhos”. Afinal, por temor à profecia de Gaya, Saturno passou realmente a devorar seus rebentos. Em relação a isto, o autor comenta:

Júpiter, contudo, escapou a esse destino e, quando cresceu, casou-se com Métis (Prudência) a qual preparou uma poção para Saturno, que o fez vomitar seus filhos que engolira. Júpiter, juntamente com seus irmãos e irmãs, revoltou-se contra Saturno e seus irmãos, os titãs. Os titãs foram derrotados. Alguns deles foram aprisionados no Tártaro e os demais receberam outros tipos de castigo (*idem*, p. 22).

⁵ Morada dos deuses e centro do mundo.

Não demorou muito para a profecia se concretizar. Saturno foi destronado por Júpiter, seu filho, com o auxílio de seus dois irmãos Netuno (Posêidon) e Plutão (Dis). Dividiram entre si os domínios. Júpiter ficou com céu, Netuno com o oceano e Plutão com o reino dos mortos.

Assim se encerraram os primórdios da criação do mundo, de acordo com a mitologia greco-romana.

A partir daqui serão destacadas passagens sobre os deuses principais das mitologias citadas, os grandes líderes dos reinos e mandantes do mundo. Será possível perceber que, mesmos em regiões e épocas diferentes, seus representantes se assemelham bastante.

- **Júpiter e Odin**

Conforme descrito por Bulfinch (2006) tem-se a referência que Júpiter (Zeus, para os gregos), o pai dos deuses, senhor do Olimpo, dos raios e protetor da terra, rege e governa o mundo dos humanos. Porém, pouco se sabe ou não são relatados fatos referentes a sua história, e alguns de seus feitos ou comparações/semelhanças a outros deuses ou mitos, como a exemplo de Odin.

Odin, na mitologia nórdica, é o deus que protege a terra média e governa Asgard, assim como deus da guerra e dos mortos. Pertence à família dos Esirs, e é pai de muitos outros deuses e criaturas míticas, sendo um dos principais deuses nórdicos.

Assim, para saber-se o quanto se assemelha a outros, é de suma importância conhecer sua história e alguns dos grandes feitos, rituais, batalhas que participou ou teve ligações.



Figura 2 – Odin

Fonte:

http://1.bp.blogspot.com/_zxwvVvpZs80/TAOL0_cwdEI/AAAAAAAAAKM/yOaMswavMB0/s1600/1236292373_3268_full.jpg

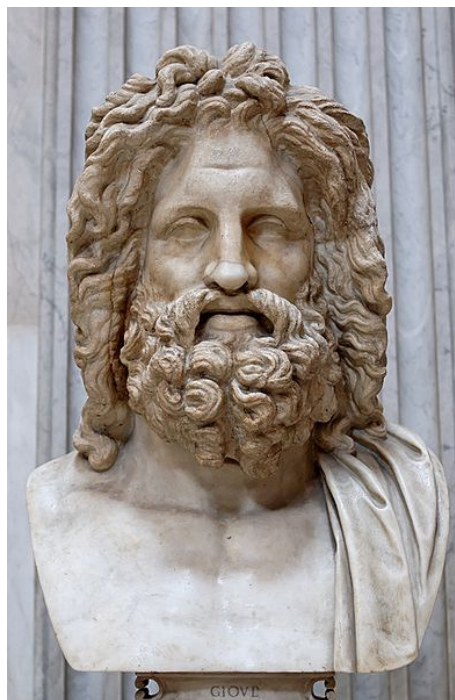


Figura 3 – Júpiter

Fonte: <http://www.70sbig.com/wp-content/uploads/2010/11/zeus.jpg>

Júpiter é filho de dois titãs⁶, Saturno (Cronos) e Réia (Ops) que antes destronaram os antigos deuses Ofíon e Eurínome que governavam o monte Olimpo⁷.

Para entender-se como surgiu Odin, tem-se que relembrar alguns fatos sobre a criação dos deuses, conforme relata Snori⁸, informações adaptadas por Davidson (2004), que dizem: “No princípio, havia duas regiões: Muspell no sul, repleta de brilho e fogo; e um mundo de neve e gelo no norte. Entre os dois se estendia o grande vazio de Ginnungagap” (p. 22). Nesse ambiente inóspito do degelo, criou-se o gigante Ymir. Debaixo de seu braço esquerdo surgiram o primeiro homem e a primeira mulher, e de seus pés foi gerada a família dos gigantes de gelo. Sobre o evento Davidson (*idem*) diz:

Ymir alimentava-se do leite de uma vaca chamada Auohumla, que lambia os blocos de gelo salgado e produziu um novo ser, um homen chamado Buri. Ele teve um filho chamado Bor, e os filhos de Bor eram os três deuses, Odin, Vili e Vê. Esses três mataram Ymir, o antigo gigante e todos os gigantes de gelo exceto um, Bergelmir, que afogaram no sangue que ele jorrou (p. 22).

⁶ Raça de deuses antigos que governavam o mundo.

⁷ Morada dos deuses e centro do mundo.

⁸ Snori Sturluson, escritor islandês, viveu em 1179-1241.



Figura 4 – Auohumla

Fonte: <http://www.comicbookreligion.com/img/a/u/Audhumla.jpg>

Odin além de ser o representante dos deuses, o deus-mor e o principal da mitologia nórdica, também é uma divindade que possui várias referências e correlações com outros deuses e eventos. A ele são atribuídas várias facetas: é deus da morte, do comércio, da inspiração do mundo dos mortos, da guerra, sendo sempre representado e recorrido quando os nórdicos iam para o campo de batalha.

Davidson (2004) faz referências a ele em várias passagens, em uma delas ele diz: “Odin (...) é mostrado dando boas-vindas em sua morada aos homens corajosos que eram derrotados em combate” (p. 39). E sobre seus animais: “suas criaturas eram os corvos e os lobos que se alimentavam dos derrotados, enquanto sua morada era o palácio dos aniquilados, Valhala” (*idem*).

Conforme relata a autora, os poetas e escritores da época tinham uma boa referência para criarem obras, poemas, romances ou relatos sobre o deus da guerra, tanto que todos os guerreiros gostariam de ir para Valhala ao cair em batalha. Assim poderiam continuar lutando todos os dias e participar de banquetes e festas no cair da noite. Porém, como cita a autora: “não há motivos para pensarmos que Valhala era considerada um paraíso para todos; era um local habitado por alguns escolhidos, os guerreiros aristocráticos que tinham adorado o deus na terra”

(p. 39). Ainda comenta: “Aqueles que se juntavam a Odin em Valhala eram basicamente guerreiros nobres, reis, líderes e heróis de destaque que seguiam o deus em vida e juraram servir-lhe lealmente em troca de sua ajuda” (p. 39-40).

Como todo deus, Odin concedia alguns favores aos seus seguidores favoritos. E, assim que o recebiam estava selado o elo e a adoração após suas vidas. Iriam segui-lo tanto na vida terrena como na morte. Outra referência que a autora faz ao deus é sobre suas habilidades.

Odin era também o antigo deus de um só olho, hábil e talentoso em magia, especialista em mudar de forma e em consultar os mortos. Ele montava um cavalo de oito pernas, vagava por toda a terra, era o deus que conhecia os segredos de viajar entre os mundos (p. 119).

Júpiter, além de representante dos deuses e governante do Olimpo, era conhecido como o deus do trovão, da luz e de ter fama de conquistador, pois existem inúmeros relatos nos quais traía a esposa, Juno (Hera).

Em um desses episódios, Bulfinch (2006) relata a respeito de quando Júpiter transformou uma de suas amantes numa ovelha para tentar enganar sua esposa.

Certa vez, Juno notou que o dia escurecera de súbito e imediatamente desconfiou de que o marido levantara uma nuvem para esconder algumas de suas façanhas que não gostava de expor à luz. Juno afastou a nuvem e viu o marido, à margem de um rio cristalino, com uma bela novilha ao seu lado. A rainha dos deuses desconfiou de que a aparência da novilha ocultava alguma bela ninfa de estirpe mortal, como, na verdade, era o caso. Tratava-se de Io, filha do rio deus Ínaco, a quem Júpiter cortejava, e a quem dera aquela forma, ao sentir a aproximação de sua esposa (2006, p. 49).

Júpiter, além de ser um grande conquistador, era também misericordioso. Em algumas passagens, quando os seres humanos ou até mesmo outras criaturas/deuses solicitavam sua ajuda ou intervenção, ele mesmo a concedia, principalmente em questões de família e relacionamentos.

Apesar de algumas diferenças, nas respectivas mitologias, greco-romana e nórdica, Júpiter e Odin possuem semelhanças, sendo os grandes líderes que ditam as ordens e as regras em seus reinos, sendo os mais recorridos pais da humanidade. Cuidam do mundo, intervindo toda vez que este é ameaçado ou atacado por inimigos.

4 ARTE

4.1 Conceitos

Neste capítulo serão abordadas a arte e suas ramificações, as quais estão em conexão com o processo de produção deste trabalho. Serão tratadas a representação e a ilustração, principalmente.

Em referência a arte, Coli (1995) afirma que:

a arte não é imediatamente vital, ela representa em nossa cultura um espaço único onde as emoções e intuições do homem contemporâneo podem desenvolver-se de modo privilegiado e específico (1995 p.104-105).

Já Duchmap (1957 *apud* Moraes 1998. p. 34) tem outra visão sobre arte: “A arte pode ser ruim, boa ou indiferente, mas qualquer que seja o adjetivo empregado tem que ser chamada de arte. A arte ruim é arte, do mesmo modo como uma emoção ruim é uma emoção.”

Referente à ilustração, este acadêmico se inspirou em dois artistas brasileiros que trabalham com ilustração. São eles: Hiro Kawahara e Samanta Flôor.

Hiro trabalha como ilustrador *freelancer*⁹ e atualmente faz as ilustrações das bandejas do McDonald's. Nasceu em Mogi das Cruzes, interior de São Paulo. Fez faculdade de Biologia na USP e começou a trabalhar em revista de ciência fazendo ilustrações e desenhos. Aos 24 anos saiu da editora e arriscou a sorte. Atualmente trabalha como autônomo no ramo das ilustrações, criando logotipos e mascotes, principalmente. A seguir, um exemplo de seu trabalho.

⁹ Trabalhado autônomo ou sem compromissos.



Figura 5 – Ilustração de Hiro Kawahara

Fonte: <http://www.hiro.art.br/wp-content/gallery/ilustracoes/guiamcdonalds3.jpg>

Samanta nasceu em Pelotas – RS e é formada em arquitetura. Porém, assim como Hiro, seguiu o ramo de ilustração. Trabalha atualmente como *freelancer* e já ilustrou para algumas editoras, revistas, propagandas e livros/histórias infantis.

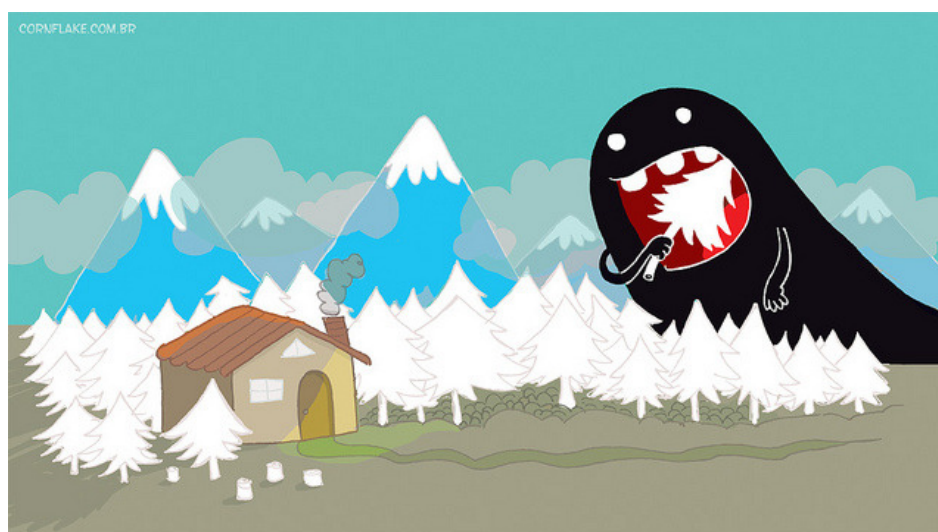


Figura 6 – Ilustração de Samantha Flôor

Fonte: http://farm6.static.flickr.com/5220/5383803815_3d96dcccc3_z.jpg

Toda ilustração é uma imagem pictórica que visa acompanhar, acrescentar, explicar, interpretar e/ou sintetizar uma informação textual. Embora o termo seja usado frequentemente para desenhos, pinturas ou colagens, uma foto também pode ser considerada uma ilustração.

4.2 Pintura e Ilustração

Fazendo o elo entre a pintura e o desenho, Baravelli (1993, *apud* MORAES, 1998, p. 116) afirma que a “Pintura, para mim, é uma coisa de síntese e desenho, uma coisa de análise. Você desenha para entender e pinta para explicar. Você desenha coisas e pinta climas”.

Ser um artista hoje significa se interrogar sobre a entidade arte. Se interrogarmos a entidade pintura, não podemos interrogar a *fortiori* a entidade arte. Se um artista aceita a pintura (ou a escultura), aceita a tradição que a acompanha. Isto porque arte é um termo geral e pintura um termo específico (KOSUTH, 1969, *apud* MORAES, 1998 p. 34).

Sobre ilustração, pode-se acrescentar e abordar diferentes aspectos e interpretações. Como uma das ramificações nas artes plásticas, a ilustração segue o caminho em conjunto, e ao mesmo tempo associado à pintura.

Sobre o desenho, Delacroix (1843, *apud* MORAES, 1998, 117) diz que; “Uma linha só não tem significação. É preciso uma segunda para dar-lhe expressão. Grande lei, exemplo: nos acordes da música, uma nota não tem expressão, duas juntas formam um todo, exprimem uma ideia.”

Oliveira (2008) comenta que a ilustração sofre influência de todos os movimentos, que contribuem para sua formação:

[...] o ilustrador absorve superficialmente soluções expressionistas, cubistas, fauvistas ou mesmo pós-modernistas. Essa inadequação se deve não apenas ao fato de a ilustração possuir sua própria linguagem e sintaxe, mas acima de tudo porque trabalha com um público de psicologia própria (2008, p. 39).

Com relação ao desenho/ilustração Leirner (1991, *apud* MORAES, 1998, p. 119) comenta sobre como deve ser a entrega do artista, fazendo comparação à dor e à paixão: “O desenho tem que ter violência e paixão. É preciso arrancar o que temos dentro de nós. Não sei desenhar levemente, com alegria, o que sinto é dor, não a paz, mas a luta e a revolta.”

Em relação às qualidades do ilustrador, Oliveira (2008) aborda como este deve ser ou agir:

[...] o ilustrador tem que dominar corretamente a figura humana, ter noção seguras de anatomia, dominar a representação do espaço, da perspectiva, da luz, das sombras etc. Ilustrar não é fazer *bonequinhos* sem nacionalidade, com rostos inexpressivos e estereotipados que se repetem em todos os livros, independentemente do estilo ou clima literário (2008, p. 39-40).

Na mesma passagem, o autor ainda fala sobre as diferentes linguagens que se são confundidas com ilustração: “Muitos livros são ilustrados por meio de cartum, que constitui outra linguagem, assim como a caricatura, a charge etc. Cartum não é ilustração” (*idem*, p. 40).

4.3 A Ilustração e a Arte

Nessa questão em específico, Oliveira afirma que “A ilustração é arte quando não pretende” (2008, p. 40), fazendo comparação à história de Prometeu, quando este roubara o fogo sagrado da chamada “grande arte”.

Ao mesmo tempo, em se tratando de comparação, Fiedler (1876, *apud* MORAES 1998) tem uma visão que se adequa ao assunto:

Somente fará justiça à arte quem não a subordinar nem a uma finalidade estética nem a uma finalidade simbólica. Porque é mais que um excitante estético e mais que ilustração: é uma linguagem que serve ao conhecimento (p. 100).

E sobre o processo de criação o autor fala sobre ilustrar: “[...] o trajeto criativo se origina no ver, para, logo a seguir, chegar ao não-visto. A gênese da criação no ver

se justifica pelo fato de que a realidade é sempre muito mais imaginosa que a imaginação” (2008, p. 41).

Em relação à imagem, ele esclarece (*idem* p. 42):

A imagem de que necessitamos não está apenas circunscrita ao universo dos fatos. Existe a necessidade humana do símbolo e da imagem atemporal. Precisamos da figuração de algo em que acreditamos, mesmo sabendo que ele jamais tenha existido (p. 42).

Precisamos tocar algo e sentir a aspereza ou maciez, frieza ou tepidez, em alguma coisa que não tem corpo, ou mesmo ver o invisível, cuja representação parece que foi feita somente para nós. Enfim, os fatos sem os símbolos não preenchem os espaços do olhar, até porque nem toda imagem precisa de uma explicação (p. 42).

Oliveira (2008) também comenta sobre a diferença entre o ilustrador e o pintor, no que se refere às suas criações: “Diferentemente do pintor, que exerce total domínio sobre sua criação, o ilustrador tem limites e condicionamentos em seu trabalho” (p. 42).

Quanto a isto, o autor quis dizer que o pintor pode fazer ou criar “qualquer coisa”. Já o ilustrador tem que trabalhar no contexto do texto para narrar ou representar, não escapando do habitual. Nesse episódio, em específico, o autor fala na representação para livros infantis.

Em uma nova questão, referindo-se aos mitos, o autor (2008) fala sobre o ilustrador e sua possibilidade de influenciar trabalhos:

Trabalhando com histórias essencialmente ficcionais em sua grande maioria, o ilustrador deve exercer sua arte consubstanciando o texto, o que não o impede paralelamente de municiar seu trabalho em uma arqueologia de mitos. Em outras palavras, a fonte referencial de um ilustrador diante de um texto é multidisciplinar, e neste universo de pesquisas e iconografias, os signos e símbolos que se escondem na história visual do homem devem fazer parte de seu repertório. A contemporaneidade do olhar se surpreende com o aparentemente desconhecido (2008, p. 43).

Ainda falando de ilustração, o autor segue comentando sobre os três tipos de ilustração existentes, que são utilizadas nas mais variadas formas, são elas: a informativa, a persuasiva e a narrativa, apresentando suas diferenças e finalidades.

Sobre a Ilustração Informativa:

A ilustração informativa é aquela que possui objetivos específicos, sendo comprometida com o conhecimento e a clareza de informações, não permitindo ambiguidade de interpretações. Por exemplo, as ilustrações sobre questões de medicina, botânica ou até mesmo o manuseio de aparelhos de DVD (p. 44).

Sobre a Ilustração Persuasiva:

Convém esclarecer que toda ilustração deve ser persuasiva e comunicativa; porém, a persuasão a que estou me referindo é direcionada para os fenômenos de marketing e publicidade de algum produto ou evento. Representam melhor esse segmento as chamadas ilustrações publicitárias (p. 44).

Sobre a Ilustração Narrativa:

A ilustração narrativa está sempre associada a um texto, que pode ser literário ou musical, como é o caso das ilustrações para capa de CDs e DVDs. No entanto, o que fundamentalmente caracteriza esse gênero são o narrar e o descrever histórias através de imagens, o que não significa em hipótese alguma uma tradução visual do texto. A ilustração começa no ponto em que o alcance literário do texto termina, e vice-versa (p 44).

Esta última, a Ilustração Narrativa, será utilizada na realização deste trabalho de conclusão de curso.

4.4 A Ilustração e a Pintura

Em comparação as duas expressões artísticas, ou formas de representação de artes plásticas, ambas irão se completar e muito no processo de produção da obra desta proposta de TCC.

Sobre isto, Oliveira (2008) comenta:

A primeira grande diferença, é que a ilustração sempre narra uma história, estando inexoravelmente vinculada à temporalidade dos fatos. Já a pintura pode ser narrativa ou não, como é o caso de uma natureza-morta pintada por HENRI MATISSE, ou de uma paisagem de Veneza pintada por CANALETTO.

A segunda diferença é que a ilustração é sempre figurativa e está sempre compromissada com as formas do universo tangível. A pintura pode ser figurativa ou não. Por exemplo, a pintura abstrata de KANDINSKY (p. 46).

Considerando o tema pintura, Tobey (1962 *apud* MORAES, 1998, p 114) tem uma visão enfática do que é pintar, que pode aproximar-se do conceito de ilustração. “Acredito que a pintura deva surgir através da meditação, de preferência à ação. Só assim é possível travar uma conversação com uma pintura. Se não encontro conteúdo não há comunicação.”

Sobre o mesmo tema, Oliveira (2008) volta a falar a respeito da pintura como uma forma de arte que não possui exatamente uma fonte literária,

Apesar de a pintura ser conhecida em nossos dias basicamente por meio de suas reproduções em livros de arte, isso não elimina o fato de que sua apreciação integral requer a fruição direta da obra original – ou em museus, ou em galerias de arte. Portanto, a pintura possui um *ritus* de percepção que não existe na ilustração, que está comumente disposta ao longo de um livro e sempre referenciada a um texto (Oliveira 2008 p. 46).

Para finalizar, o autor comenta sobre a herança das artes, e diz que nenhuma se criou sozinha ou não teve interferência de outras escolas, já que tanto a ilustração e o desenho vieram da pintura, por exemplo.

4.5 A Cor, a Luz e o Contraste

Sobre a cor, Oliveira (2008) afirma que ela “é um dos elementos constitutivos da imagem narrativa que possui o maior poder emotivo e evocativo. No entanto, isso não lhe dá nenhuma prioridade como recurso plástico” (p. 50).

A respeito da ilustração, e sua ligação com a cor, salienta que esta será interpretada e talvez questionada em um trabalho,

Ao se ver uma ilustração, a cor não deve ser analisada a partir de seu próprio significado isolado. Ela em si mesma não sustenta qualquer critério de análise. Somente quando se relaciona com a luz, com a sombra, com o momento psicológico dos personagens ou com o atmosférico da cena

representada, ela realmente alcança sua plenitude expressiva. Logo, a cor deve ser analisada a partir de sua relação com as outras cores (p. 51).

Ao falar da luz, o autor ressalta sua importância para a ilustração narrativa. Dependendo de como é utilizada ou apresentada no desenho, pode alterar a forma de se contar ou narrar uma história: “A relação entre a cor e a luz é fundamental na arte de contar histórias visualmente (*idem*)”. Nisto, o autor diz que não existe uma fórmula exata, ou um meio correto para a utilização da luz/sombra e das cores na hora de se ilustrar ou representar algo. Contudo, o ilustrador deve saber como utilizar ou ter familiaridade com suas características, caso seja necessário uma aplicação especial.

O autor (2008) comenta que:

Apesar da intencionalidade no uso da cor, não existe um esquema ou fórmula para sua utilização na ilustração. [...] No entanto, tal privilégio não elimina nem contradiz o fato de que o ilustrador deve ter grande intimidade com a utilização da teoria dos contrastes básicos das cores. Por exemplo, contraste das cores quentes com as cores frias, contraste de claro e escuro, contraste das cores complementares, contraste de extensão e os contrastes simultâneos. Essas inter-relações das cores são perfeitamente identificáveis e analisáveis não apenas do ponto de vista formal, mas também quanto à sua relação com a narrativa literária (2008, p. 51).

Finalizando, propõe que, para aderir ou acrescentar a cor num desenho/ilustração, é fundamental também a percepção do artista/ilustrador. Porém, este deve analisar a proposta da história a fim de verificar se é viável ou não a utilização de determinada cor, dentro de um contexto.

4.6 O Cenário e a Perspectiva

O cenário e a perspectiva são elementos importantes na arte de ilustrar. Oliveira (2008) cita que: “O cenário cria a atmosfera dramática através do ângulo em que a cena está sendo vista” (p. 53-54). Lembra que o ilustrador utiliza todos os artifícios (cor, luz e perspectiva) para a construção do drama narrativo de suas histórias.

Falando de perspectiva, faz a seguinte menção: “A determinação da linha do horizonte e dos pontos de fuga possibilitam o domínio de qualquer espaço, de qualquer tipo de perspectiva” (*Idem* 54). Comenta ainda sobre a existência de três tipos de perspectiva para a ilustração (ou desenho), as quais são: a paralela, a oblíqua e a aérea. Informa qual é a forma correta de uma criação de cena:

A seleção do modo de ver a cena cria uma intimidade com o leitor, com o tipo de visão que ele está usufruindo, como, por exemplo, se está olhando tranquilamente a cena, participando dela ou se portando como observador furtivo dos fatos que estão sendo narrados (p. 54).

O uso do espaço – que poderíamos chamar de cenográfico – pelo ilustrador aumenta o poder de persuasão da imagem. Existem fundamentalmente dois gêneros de espaço: *físico* e *conceitual*. Este último é próprio da pintura abstrata, por exemplo. No *espaço físico*, o leitor pode imaginariamente caminhar pelos objetos representados ou voar em céu que se perde no horizonte (p. 54).

Seguindo nesta linha de pensamento, Oliveira (2008) relata que o olhar veio muito antes das palavras, e que ele é importante à ilustração para enfatizar e mostrar os fatos ou contar histórias, dando credibilidade à imagem. Cita que:

O imaginário passa pelo real. Logicamente, a ilustração jamais será igual à realidade de onde se origina. Nem deve ser. Contudo, a sensibilidade do ilustrador para interpretar a realidade física e tátil através da perspectiva e do espaço cenográfico possibilita uma participação e integração do leitor naquilo que está sendo narrado (p. 54).

Um dos conceitos que o autor levanta em favor da ilustração é que: “a imagem ilustrada deve despertar, sobretudo, a satisfação do ver – um estado emocional que possibilita a descoberta das qualidades mais oculta das imagens” (*Idem*, p. 55).

4.7 Representação

A começar pela representação, Azevedo (2009), em sua dissertação de mestrado, fala sobre representação: “As primeiras manifestações de criação visual

partiram de um ato de imitação de um modelo comum ao Homem, a natureza (p 39)". Ele comenta sobre o termo *mimésis* que significa a tentativa de caracterizar a representação humana, associada ao realismo e naturalismo ou uma imitação. Ainda sobre o assunto Azevedo (2009) diz:

O conceito de *mimésis* liga-se ao esforço para provocar no observador uma emoção ou sensação semelhante à da ideia real, trata-se portanto de criar uma ilusão. Deste modo, o representado, não necessita, obrigatoriamente, de existir na realidade, pode constituir-se como a concepção de algo imaginário que de tão coerente, induz o observador a crer no que vê como possível (p. 39).

Em referência à representação, a ilustração teve bastante força nas questões religiosas, uma delas especificamente fala sobre a Bíblia Paperum (reproduzida através de xilogravuras). Em seu trabalho de conclusão de curso, Jatobá (2008) aborda a questão:

A Bíblia Pauperum eram livros de imagens que ficavam abertos para os fiéis, possuía grandes páginas divididas em cenas. Aos analfabetos, ver os textos sagrados representados num livro de imagens que eles conseguiam reconhecer induzia um sentimento de compartilhar com os sábios e poderosos a presença material da palavra de Deus (p 38).



Figura 7 – Paperum

Fonte: <http://www.d.umn.edu/lib/bible/images/f1371-illus.jpg>

O Pauperum ficou popular a partir do século XV graças às gravuras em madeira que muitas vezes eram ilustradas, assim conseguindo prender mais a atenção do espectador.

Jatobá (2008) também argumenta sobre a ilustração na mídia, como forma de linguagem e representação:

A ilustração é definida como a imagem que acompanha um texto. Porém, ela não é apenas um complemento, ela é constituinte de uma linguagem própria, cuja função é produzir sentido, por si mesma ou pelo diálogo que provoca com o leitor (Jatobá 2008, p. 40).

Como mídia para documentos sagrados, hoje existem desde livros, revistas, até CDs e DVDs. O autor (2008) também argumenta que, dependendo do

trabalho, ou criação para uma determinada idade, o ilustrador deve compreender e usar corretamente as cores ou graus de ilustração (no caso de muito pesadas, traço carregado ou leve). Cita exemplos de capas de CDs para jovens que sempre têm cores fortes, escuras ou com caveiras, algo relativamente fora do comum. Já para o público infantil as cores utilizadas são mais claras, alegres e com traços simples para um melhor entendimento e absorção.

5 PRODUÇÃO ARTÍSTICA – A OBRA

5.1 O preâmbulo

Neste capítulo será abordado o processo de criação de minha produção artística. Esta compreenderá duas séries de ilustrações denominadas: “Há muito, muito tempo atrás...”. Divididas em três propostas cada, representarão a criação do mundo baseadas em informações encontradas nas duas mitologias escolhidas: a greco-romana e a nórdica.

O título escolhido para esta proposta foi inspirado na abertura dos filmes da série *Star Wars* que, em suas aberturas, apresentam a frase *A long time ago in a galaxy far far away* (*Há muito, muito tempo atrás, em uma galáxia muito distante*).

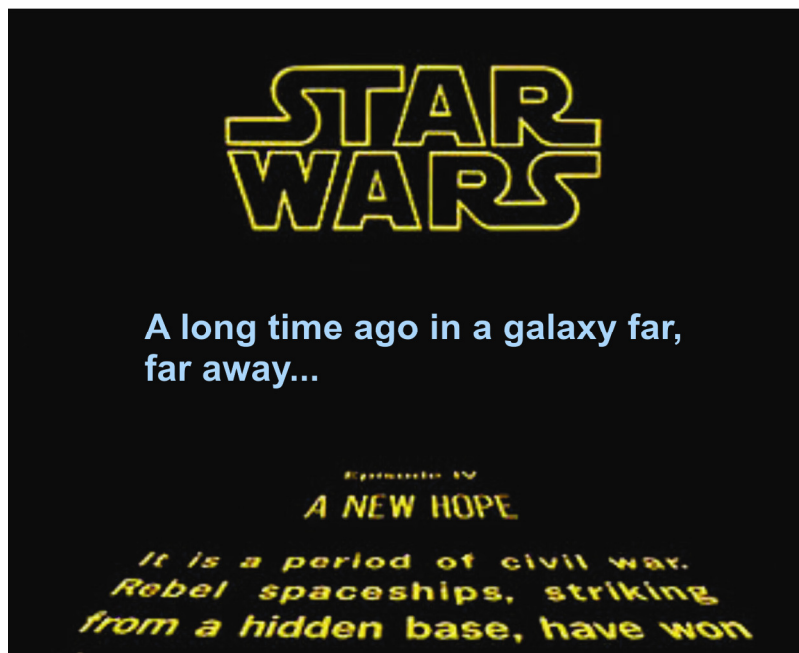


Figura 8 – Abertura dos filmes da série Stars Wars

Fonte: <http://news.scotsman.com/entertainment/A--long-time-ago.4258915.jp>

Neste sentido, a ideia a ser utilizada também visa passar o conceito de que existiu, certa vez, há muito tempo atrás, histórias que serão contadas de formas diferenciadas e que utilizarão as técnicas da ilustração. Suas formas de abordagem utilizarão a linha da irreverência e do humor.

Como já destacado, o trabalho possuirá uma visão de três fatos ligados à mitologia greco-romana e outros três fatos ligados à mitologia nórdica. Ou seja, reunirá seis ilustrações deste autor. A ilustração inicial da primeira parte compreenderá: a saga de Ymir (o primeiro gigante que surgiu no Universo, segundo a mitologia nórdica) e sua convivência com os outros seres, originados dele próprio, fato já contado na fundamentação. A segunda ilustração remeterá à divisão e criação da Terra (Midgard). E a terceira finalizará com a construção da “magnífica” Asgard.

As ilustrações da segunda parte também possuirão três abordagens do universo greco-romano. A primeira sobre Gaia e Urano conhecendo-se e planejando o futuro. A segunda contará a passagem de Saturno a destronar seu pai. E a terceira ilustrará Reia tramando a escapada do sexto filho, impedindo que este se transforme em alimento para o pai, conforme já narrado.

Todas as propostas terão um “banho de café” e pontas “queimadas” levemente, para darem tons de envelhecimento às imagens, passando a noção e/ou lembrando documentos antigos, que “provariam” a existência desses fatos, descobertos em uma escavação fictícia e postada nas revistas/tabloides de historiadores. Ou seja, o trabalho é também um exercício do pensar e da imaginação.

5.2 A construção

Para a concepção das propostas foram utilizados materiais básicos: papel sulfite para desenhos, lápis 2B, borracha, canetas nanquim 01 e 03 para contorno e detalhes, finalizando com um banho de café para dar o tom “envelhecido” ao papel, juntamente com o “queimado” de suas pontas para intensificar o aspecto de imagens antigas.

Antes de definir como ficaria cada desenho, foram pesquisadas, refletidas e planejadas ideias de quais seriam as formas de como poderiam ser contados visualmente os fatos, mantendo a irreverência e uma pitada de humor.

Foram feitas várias experiências ligadas à questão dos traços, experimentações sobre os estilos de desenho, já que para versões com estas características (irreverência e humor), desenhos carregados de detalhes não são os mais recomendados. Até porque a “graça” fica mais acessível em propostas simples, que exigem abordagens inteligentes e mensagens nas “entrelinhas” (essa visão melhor se adequa ao gosto do acadêmico, mas não deve ser usada como “verdade absoluta”. Afinal cada um pode e deve criar a sua própria maneira, assim como comunicar sua própria interpretação).

Todos os desenhos foram feitos em uma prancheta de tamanho A4, com suporte para a folha ficar presa e não fugir do traço contínuo. As ideias que foram surgindo acabaram sendo adaptadas e redesenhadas para melhorar o domínio do proponente e facilitar sua confecção.

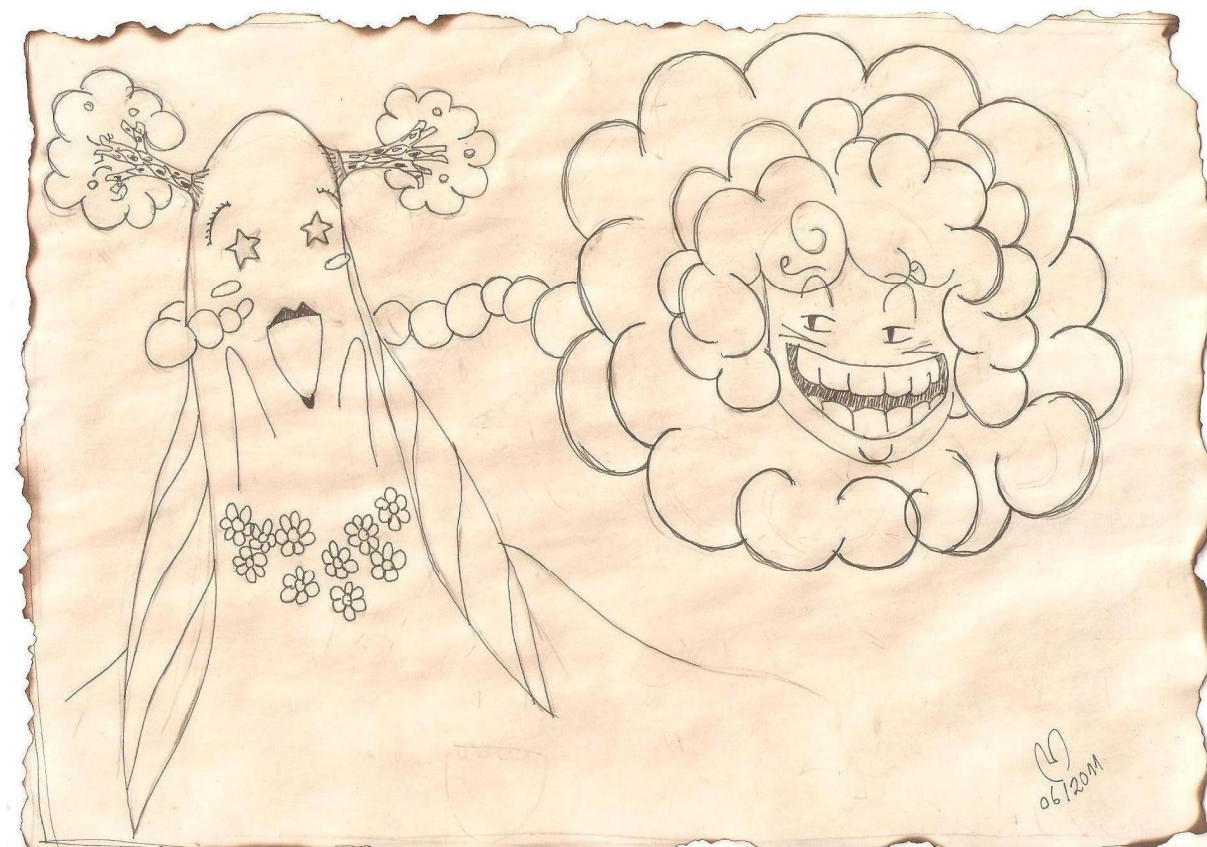
- ✓ **Estudo inicial da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana:** “Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.



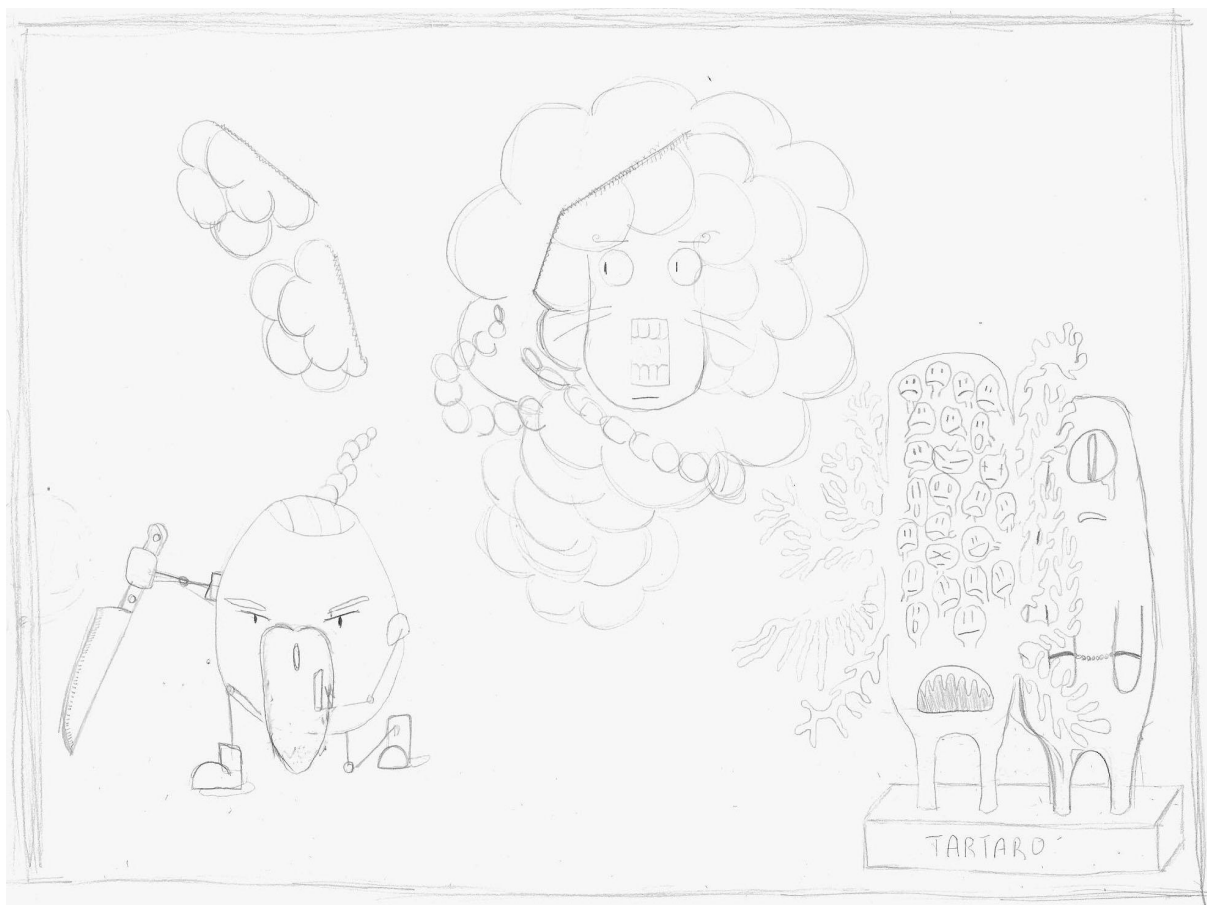
- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana:** “Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.



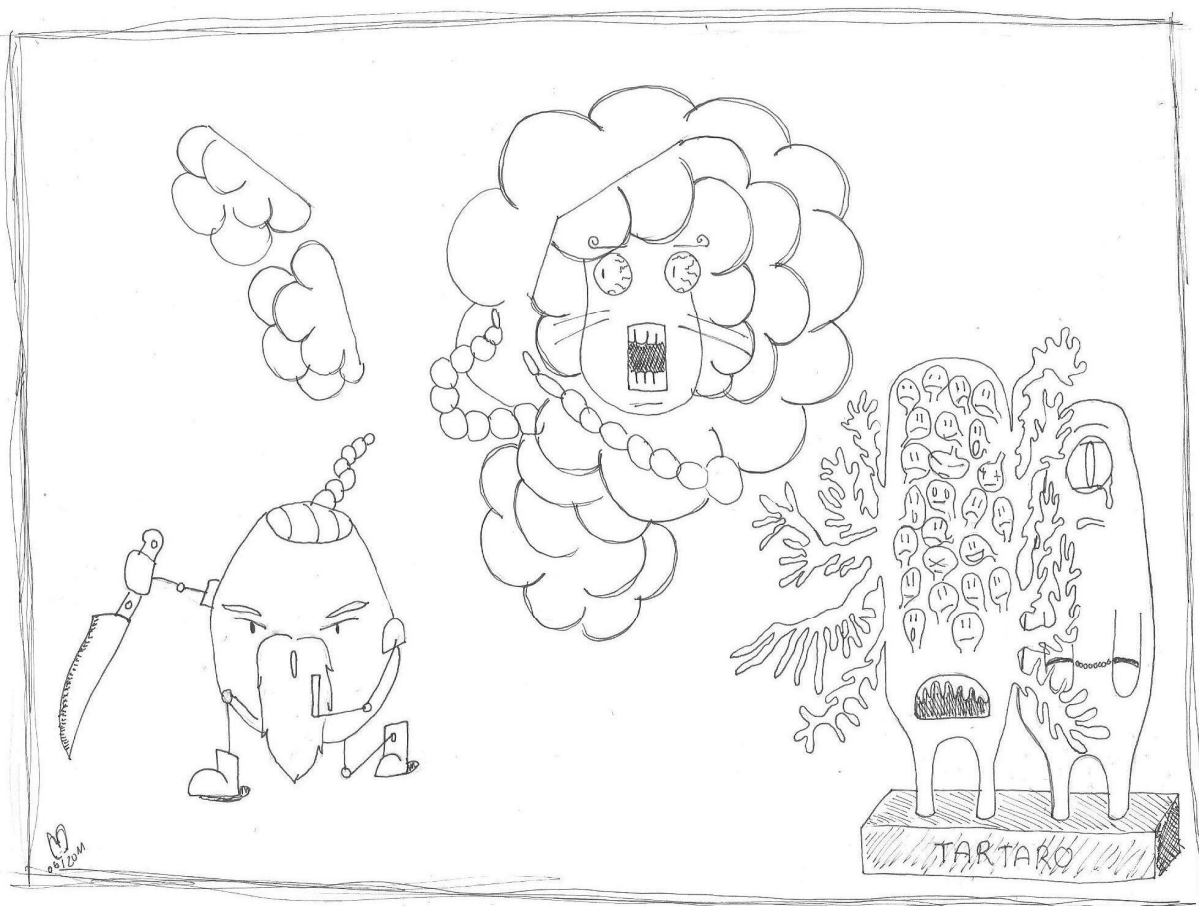
- ✓ **Estudo finalizado da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana:** “Urano e Gaia conhecendo-se e planejando o futuro”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.



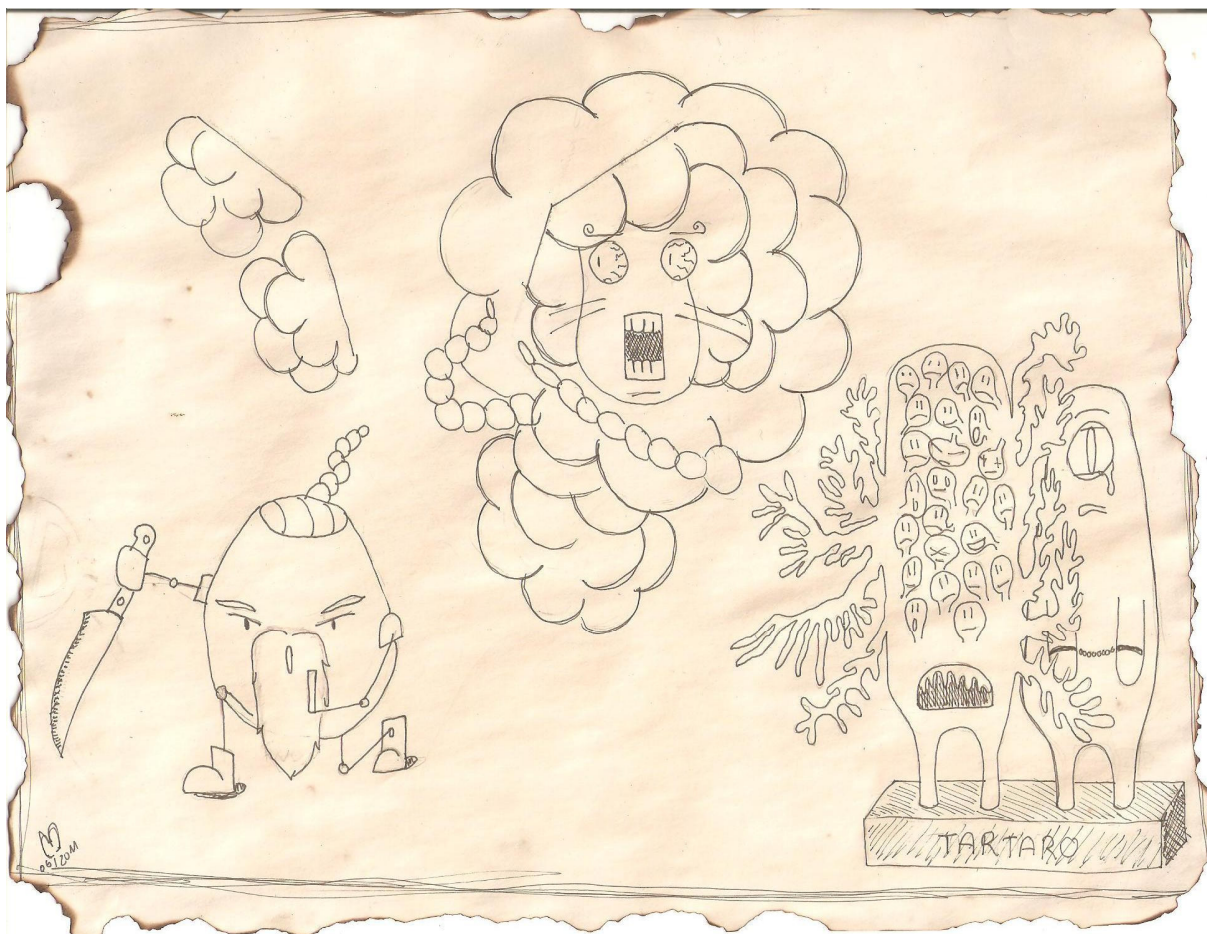
- ✓ **Estudo inicial da 2ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana:** “Saturno destronando o pai”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.



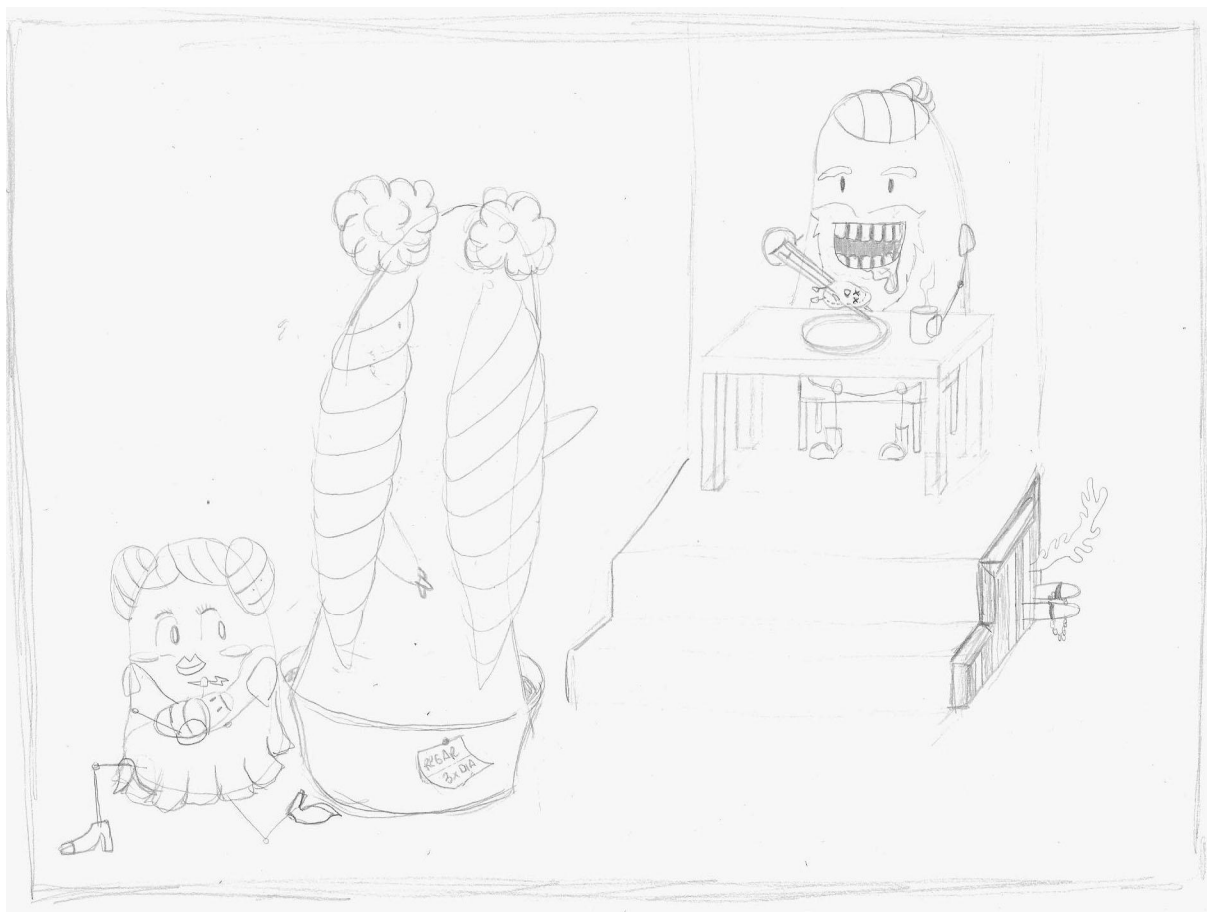
- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 2ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana: “Saturno destronando o pai”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.**



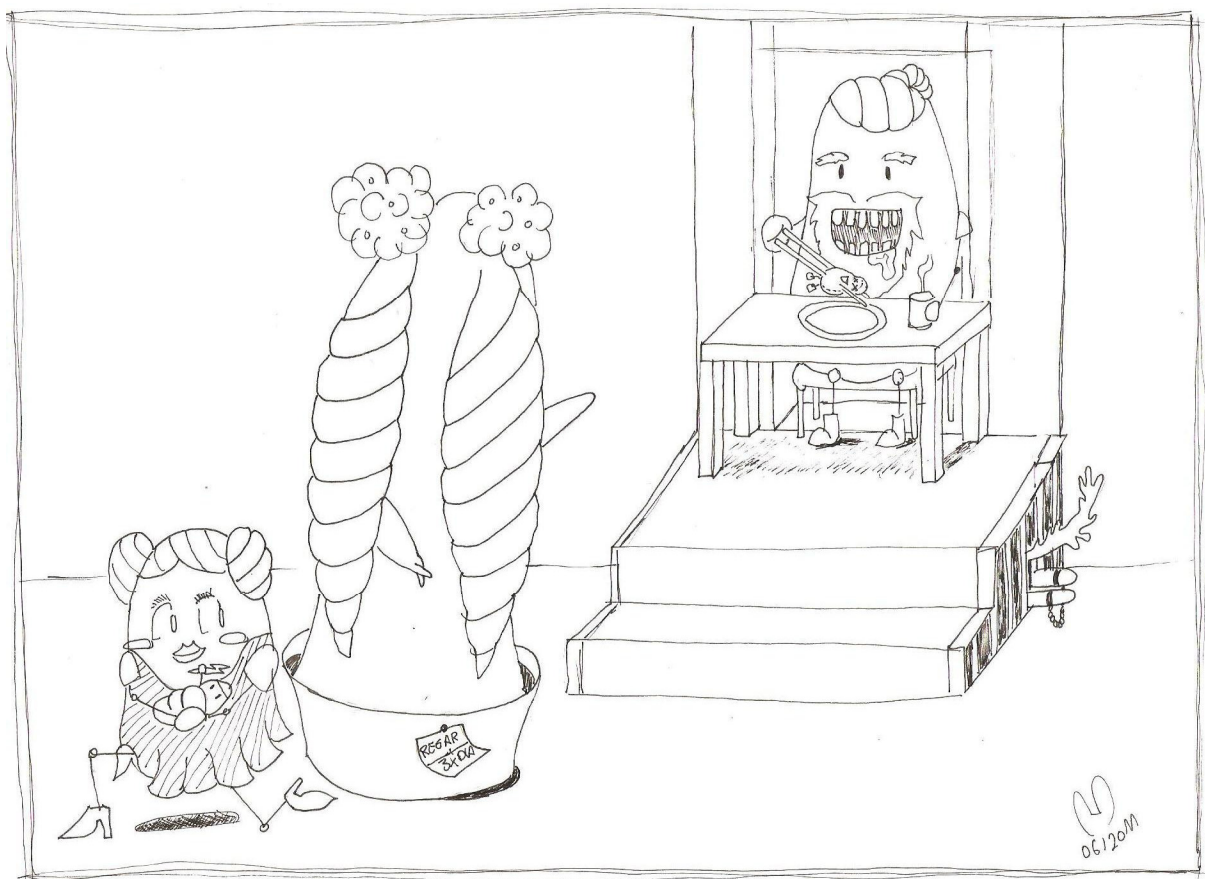
- ✓ Estudo finalizado da 2ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana: “Saturno destronando o pai”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.



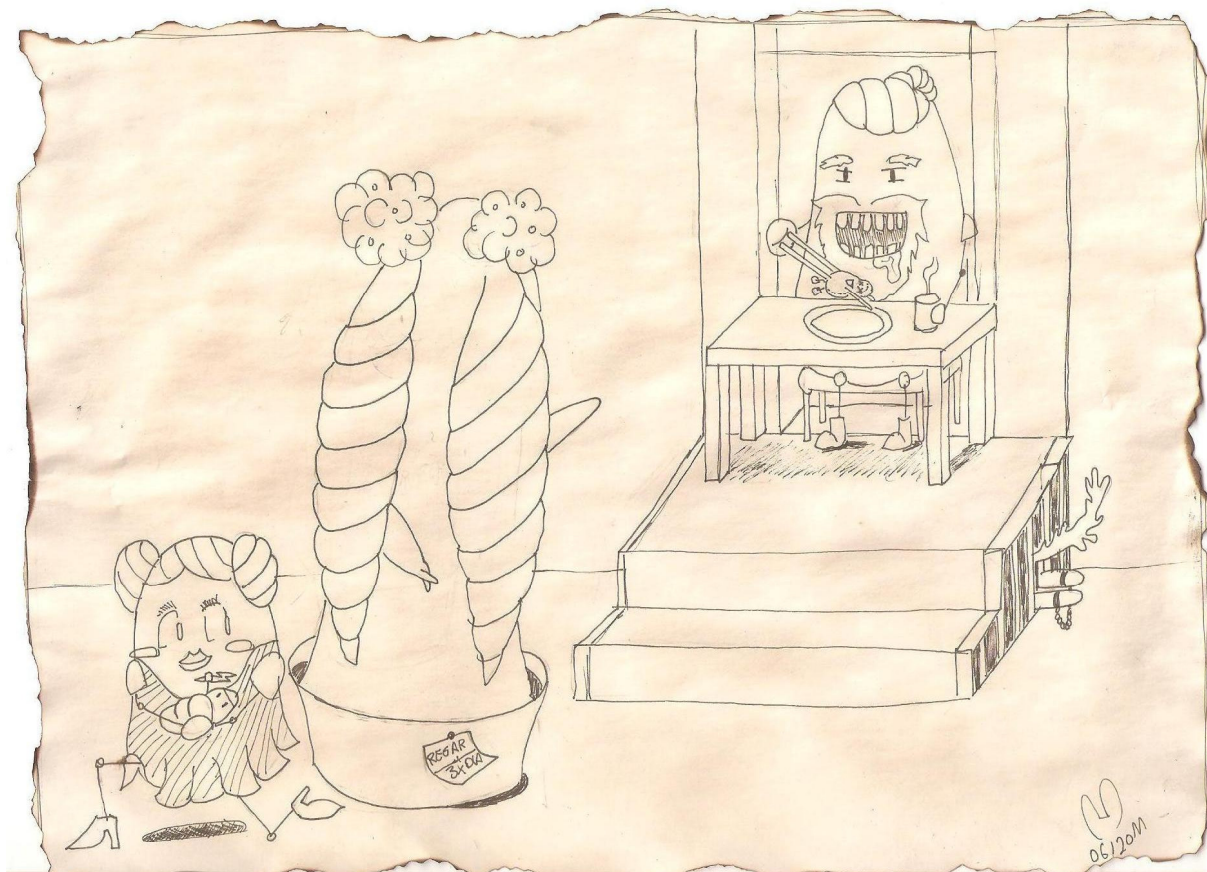
- ✓ **Estudo inicial da 3ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana: “Run, Reia, Run”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.**



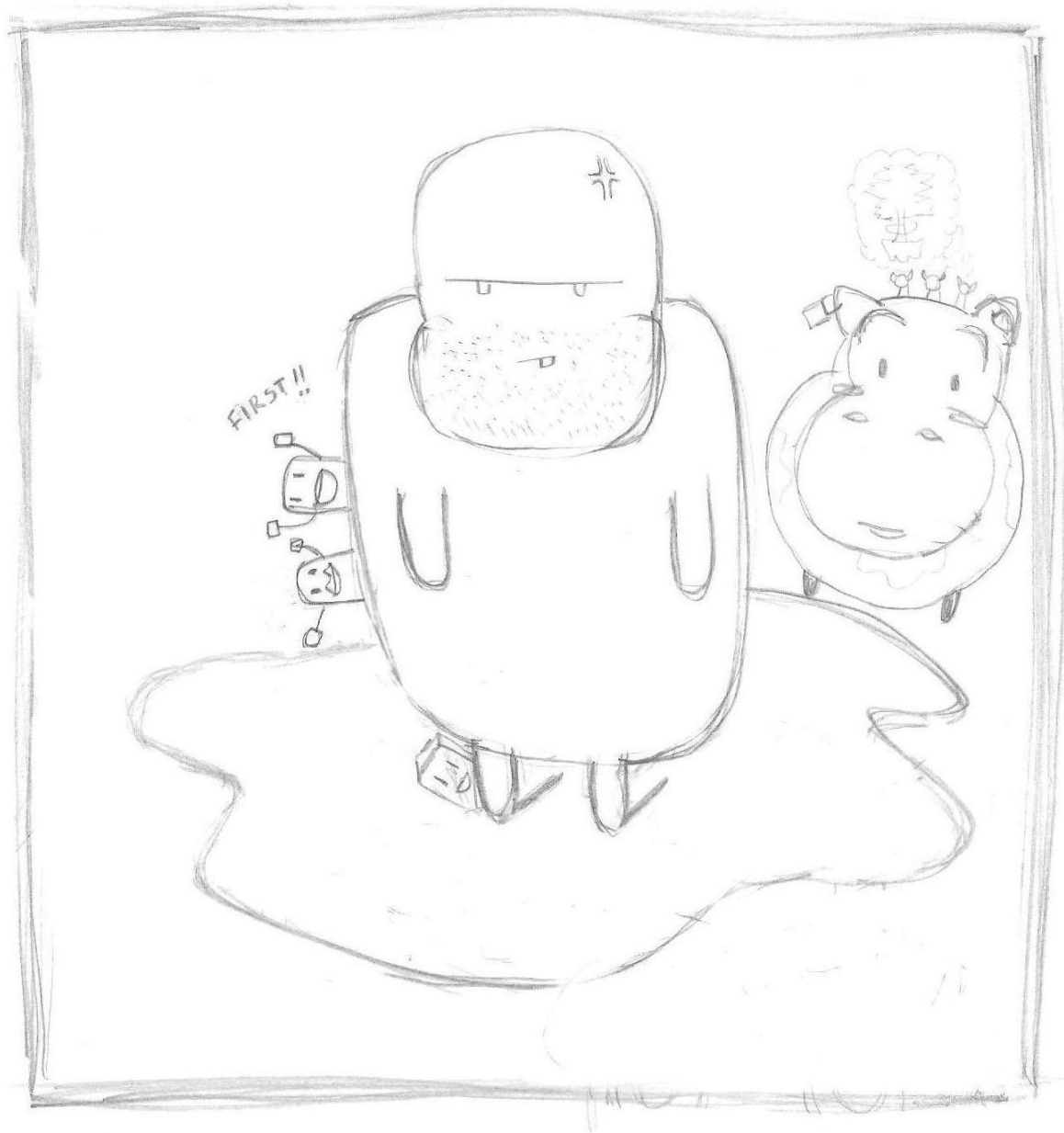
- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 3ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana: “Run, Reia, Run”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.**



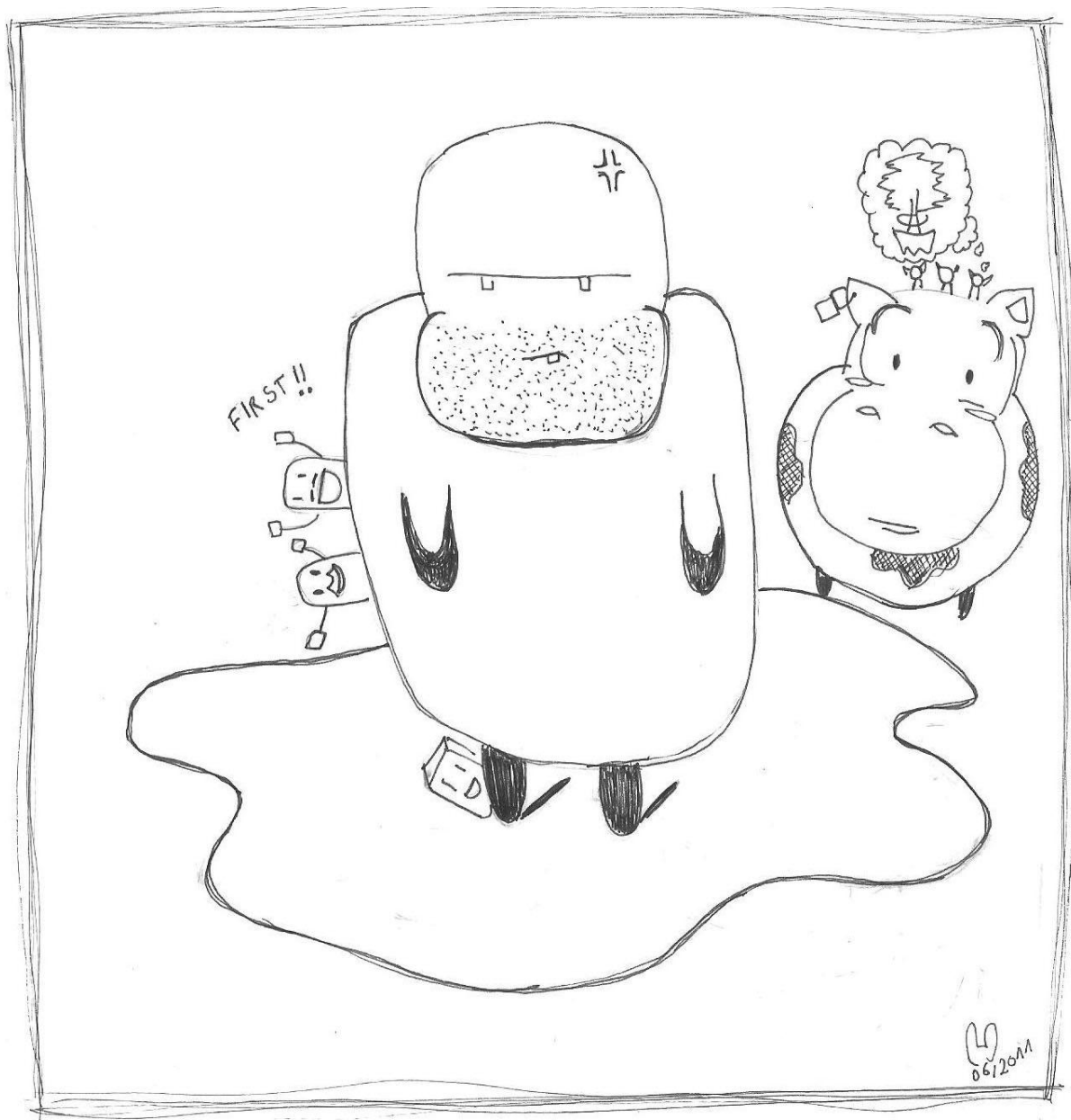
- ✓ Estudo finalizado da 3ª proposta para um evento registrado pela mitologia greco-romana: “Run, Reia, Run”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.



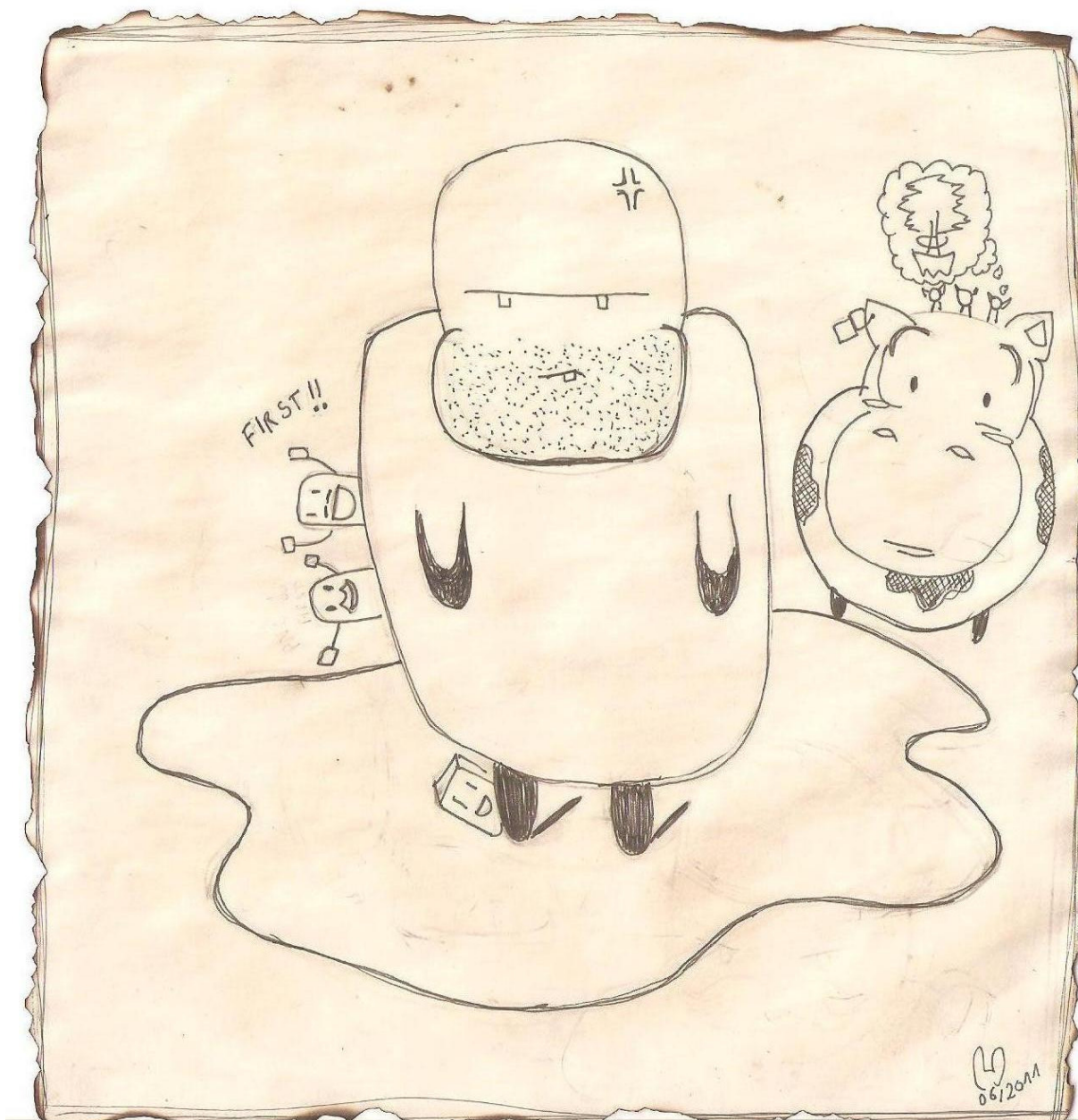
- ✓ **Estudo inicial da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica:** “Ymir e nós”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.



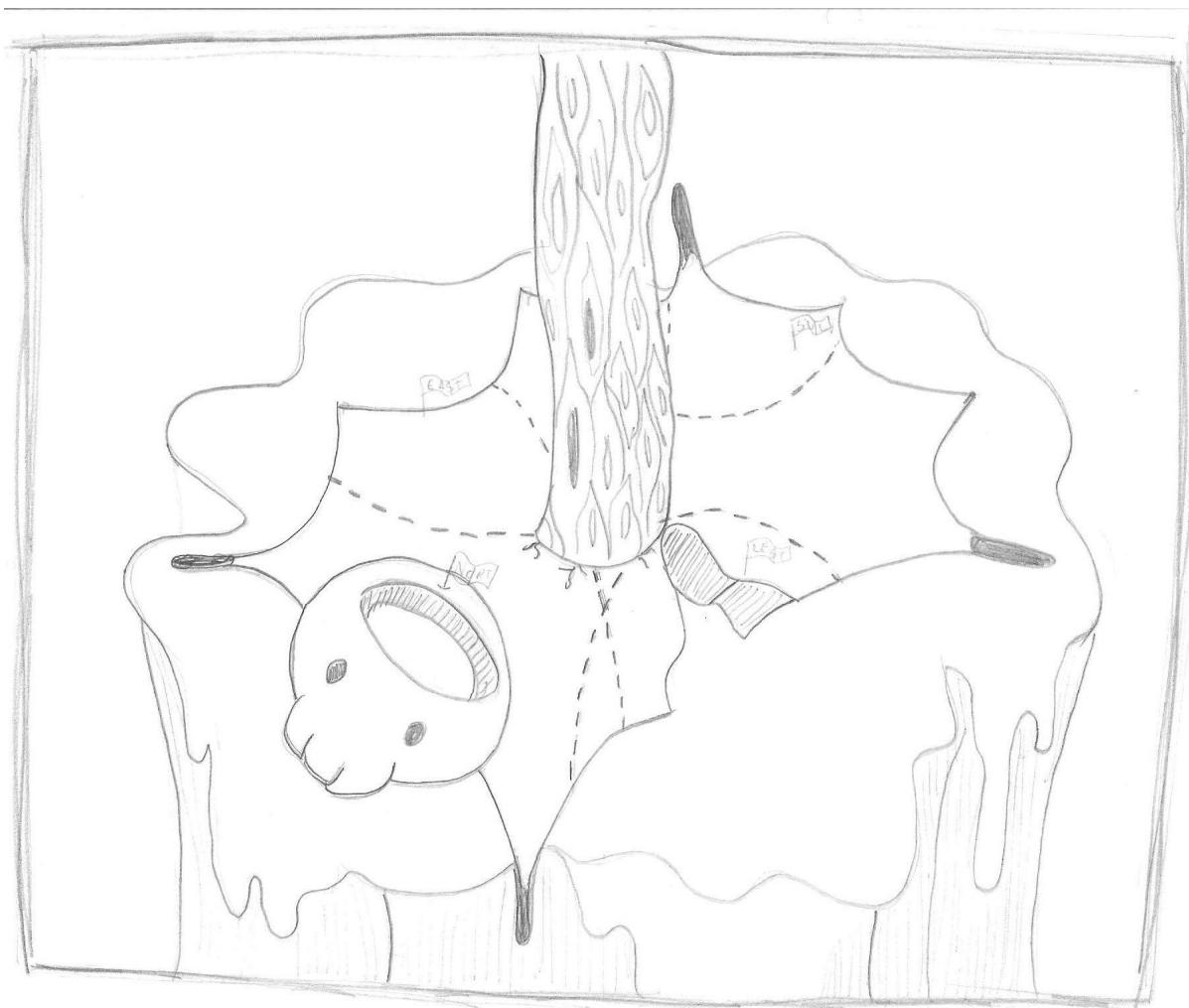
- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “Ymir e nós”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.**



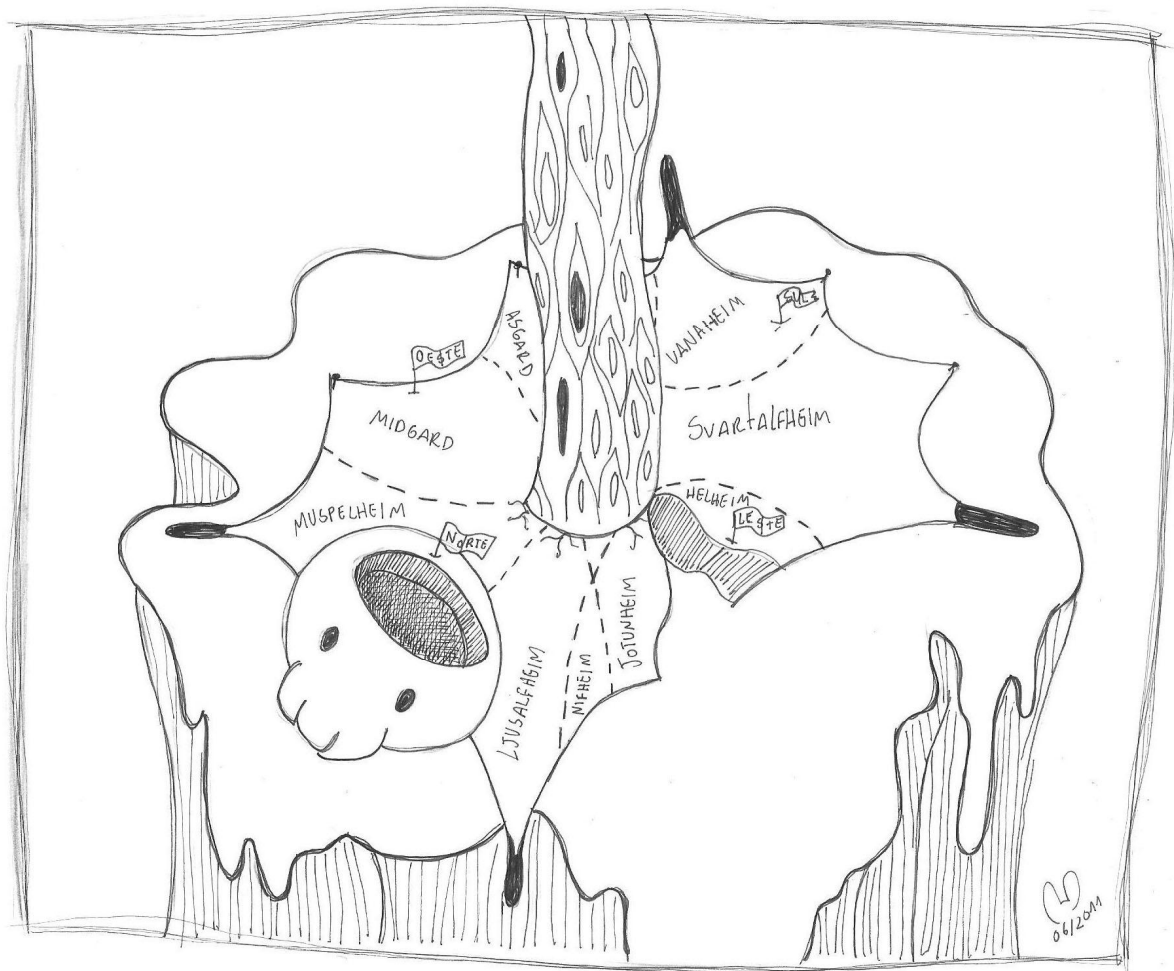
- ✓ Estudo finalizado da 1ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “Ymir e nós”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.



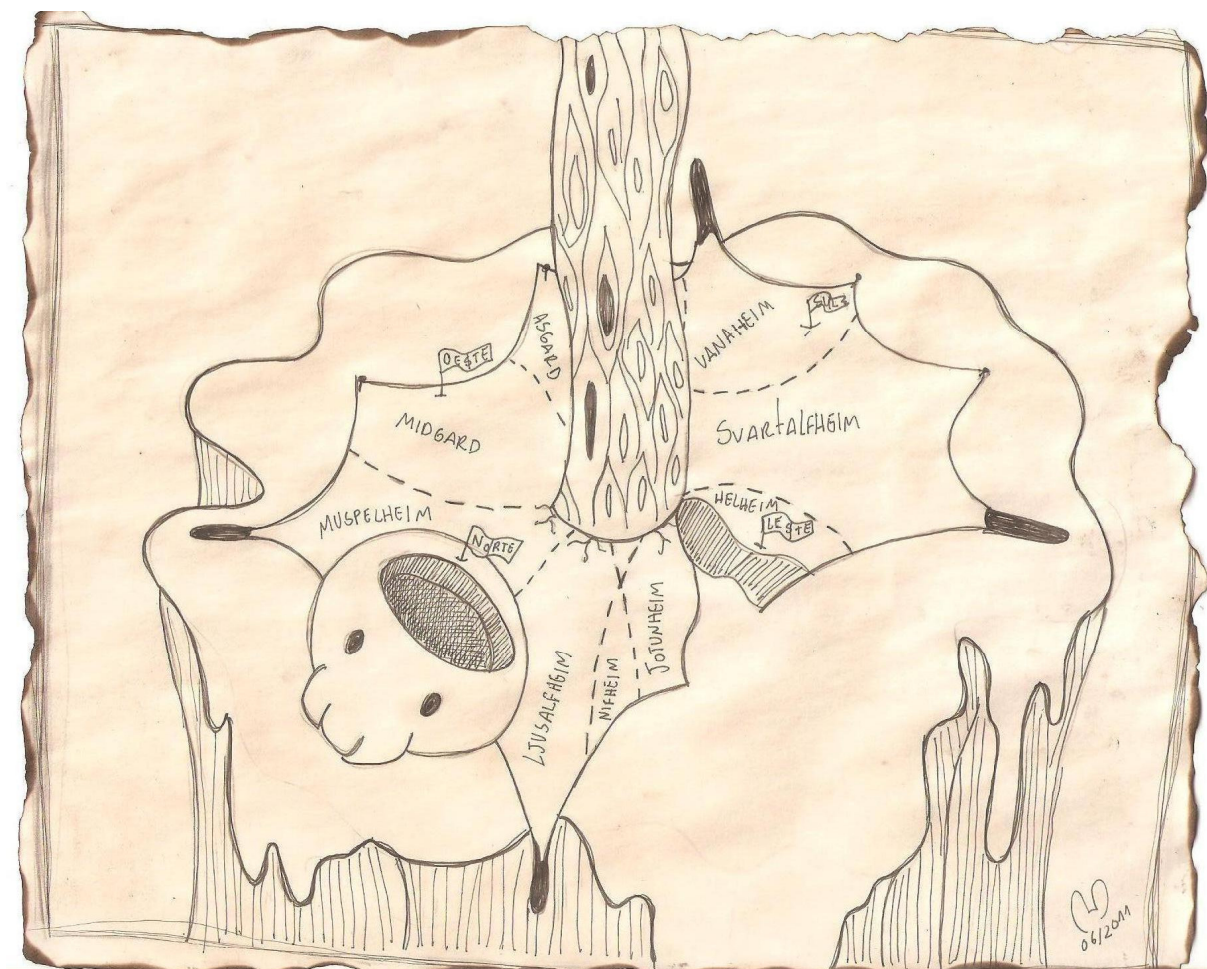
- ✓ **Estudo inicial da 2ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “A Criação de Midgard”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.**



- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 2ª proposta para um evento registrado pela a mitologia nórdica: “A Criação de Midgard”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.**



- ✓ Estudo finalizado da 2ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “A Criação de Midgard”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.



- ✓ **Estudo inicial da 3ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “A Construção de Asgard”, com detalhes e contornos trabalhados com canetas nanquim 01 e 03, em cor preta.**



- ✓ **Estudo aperfeiçoado da 3ª proposta para um evento registrado pela a mitologia nórdica: “A Construção de Asgard”, com contornos acentuados, destacando melhor as imagens.**



- ✓ **Estudo finalizado da 3ª proposta para um evento registrado pela mitologia nórdica: “A Construção de Asgard”, com o “banho de café” e a queima das pontas visando dar um aspecto antigo ao trabalho.**



Uma das ideias que surgiram durante a concepção dessas ilustrações foi elaborar uma história descrevendo como elas teriam sido descobertas, como se tivessem “verdadeiro” teor histórico. Desta, forma, teriam sido recuperadas após um incêndio em meio a ruínas de uma civilização antiga, na Europa. Tudo indica que teriam feito parte de um acervo histórico do lugar. Estudos realizados nas ilustrações indicam que fora criadas por volta de 3621 a.C, porém seu autor é desconhecido.

O conceito de representação apresentado nas ilustrações é bastante diferenciado dos padrões ocidentais de obras datadas na mesma época, o que continua intrigando os historiadores.

A obra final será apresentada em uma folha tamanho A4, de cor branca, para realçar os detalhes das ilustrações e suas partes “queimadas”.

Serão duas colunas: a primeira sobre a mitologia greco-romana e a segunda sobre a mitologia nórdica.

Seus aspectos “deixam claro” que as ilustrações foram “descobertas” há pouco tempo, mas que foram “produzidas há muito tempo”, buscando registrar os acontecimentos que ocorreram na criação do mundo, evidenciando algumas ações de seus primeiros habitantes.

Desta forma, entende-se que o presente trabalho buscou ser realizado, tendo como base as informações contempladas nos capítulos voltados à Mitologia e à Arte, contando com informações de autores-pesquisadores.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste percurso, acredito que os objetivos, propostos inicialmente, foram atingidos. Realizei um estudo para a produção de uma releitura artística sobre deuses e eventos, específicos, das mitologias greco-romana e nórdica; destaquei os principais deuses de cada uma; verifiquei suas semelhanças e equivalências; busquei conhecer as representações mais conhecidas dos respectivos deuses e eventos.

Neste trabalho de conclusão do curso, consegui estabelecer um diálogo entre e com a ilustração e a arte, fazendo uma composição que resultou em uma criação artística sobre o assunto-tema.

Percebi que existem vários meios de se pensar no ato de desenhar e/ou ilustrar, desde a concepção ou ideia inicial, até a criação ou concepção final do trabalho. Julgo que no final desta investigação consegui responder minhas principais inquietações, perguntas básicas sobre mitologia e ilustração.

Acredito que o resultado de tudo isto não representa um final, pois como a arte vive mudando, não podemos sossegar e ficar parados observando fenômenos. Temos sempre que buscar conhecimentos, adquirindo novos questionamentos, para que possamos seguir adiante e aumentar nosso conteúdo cultural.

Particularmente, estou satisfeito com o trabalho, e espero que minha pesquisa possa auxiliar mais alguém que deseje conhecer sobre o assunto ou que tenha perguntas semelhantes, através das quais eu possa contribuir para a construção de respostas.

Talvez, se questionássemos pessoas sobre a importância das mitologias, algumas respondessem que: “Nenhuma”. Neste caso, ficaria evidente a pouca cultura, de alguns, em relação à força que os mitos desempenharam na construção das crenças, das religiões, dos comportamentos e das explicações humanas sobre a vida, o universo e todos seus seres.

Na realidade as mitologias são importantes para todos os organismos vivos. Elas contribuíram no desenvolvimento e até mesmo, no atraso de algumas civilizações.

Para muitos, as mitologias estão vinculadas a eras passadas e não exercem influências nos dias atuais. No entanto, percebe-se que elas não foram criadas ao acaso e que apareceram em função das necessidades humanas. Ao perceberem as maravilhas da natureza e do firmamento, os gestos de perversidade e compaixão, o horror e a beleza, os homens sempre buscaram entendimentos.

Os fenômenos, provavelmente, tinham origem em uma deusa, ou em um deus, ou em vários deles. E esta concepção da vida e das coisas influenciou e ainda influencia todas as religiões, buscando compreender a existência do bem e do mal.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Ana A. L. N. C. **A Afirmação do Desenho desde a Segunda metade do Séc. XX.** 2009. 224 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Criação Artística Contemporânea, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2009.

BARREIRA Wagner Gutierrez. **Histórias contadas em todos os Cantos do planeta:** Revista Super Interessante Edição Especial. São Paulo: Editora Abril, Ed. 280-A 2010, p.7-9.

BULFINCH Thomas. **O Livro da Mitologia:** Histórias de Deuses e Heróis. 4ª ed. São Paulo: Martin Claret, 2006, 467 p.

COLI, Jorge. **O que é Arte.** 15ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1995, 131 p.

CORDEIRO Tiago. **Um panteão com milhares de DIVINDADES:** Revista Super Interessante Edição Especial. São Paulo: Editora Abril, Ed. 280-A 2010, p.21-23.

DAVIDSON Hilda R. E. **Deuses e Mitos do Norte da Europa:** Uma mitologia é o comentário específico de uma era ou civilização sobre os mistérios da existência e da mente humanas. São Paulo: Madras, 2004. 222 p.

JATOBÁ, Marcos Piratininga. **FACES DA ILUSTRAÇÃO.** 69 f, TCC (Bacharel em Artes Plásticas) - Curso de Centro De Artes, Departamento de Artes Plásticas, Universidade Do Estado De Santa Catarina, Florianópolis, 2008

MORAES, Frederico. **Arte é o que eu e você chamamos arte:** 801 definições sobre arte e o sistema da arte. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1998, p. 319.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli:** reflexões sobre a arte de ilustrar. Nova Fronteira Editô, 2008. 178 p.

OPPERMANN Álvaro. **UMA pequena ajuda dos deuses no caminho para outro mundo:** Revista Super Interessante Edição Especial. São Paulo: Editora Abril, Ed. 280-A 2010, p.29 e 30.

POUZADOUX, Claude. **Contos e Lendas da Mitologia Grega**: Claude Pouzadoux; ilustrações de Frederick Mansot; tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. 141 p.

SZKLARZ Eduardo. **Deuses criados à imagem dos seres humanos**: Revista Super Interessante Edição Especial. São Paulo: Editora Abril, Ed. 280-A 2010, p.12.

ZAMBONI, Silvio. **A Pesquisa em Arte**: um paralelo entre arte e ciência. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.